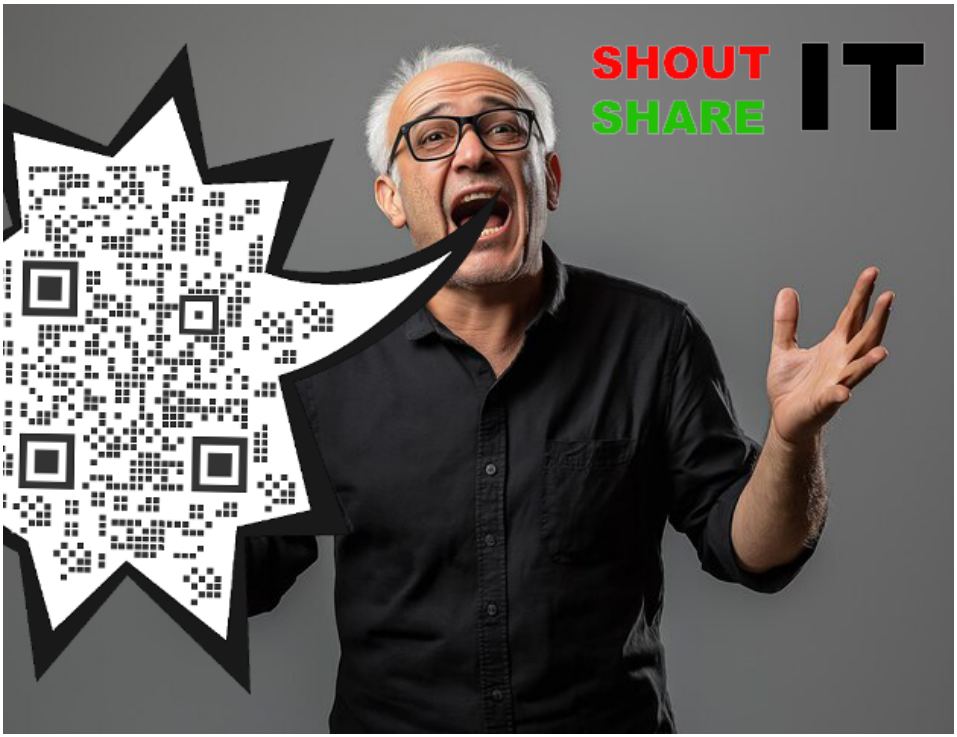
NAM HEESUNG

45

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

2017


SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре

- Легендарный Лунный Скульптор
  -
  - Глава 1. Славная нажива
  - Глава 2. Грозный враг Империи Хэйвен
  - Глава 3. Прибыль Виида
  - Глава 4. Крепость Пухоль
  - Глава 5. Раскрытый план
  - Глава 6. Присоединение авианов
  - Глава 7. Подлинный герой
- notes
  - 1
  - 2
  - 3

Легендарный Лунный Скульптор Том 45

Автор: Хисон Нам
Перевод: Takeshi Kensai

Глава 1. Славная нажива

Деревни и города Королевства Арпен начали заполняться людьми.

— За час погибло более 300 человек.

— Пойдём на восток?

— Дорога перекрыта. Всё, что находится вокруг Каштанового Леса, превращено в руины.

Выход за городские ворота был равносилен смерти от рук игроков Гильдии Гермес или воинов Империи Хэйвен.

Нигде не осталось безопасных мест.

Если бы у ворот не было стражников, имперцы давно ворвались бы внутрь, чтобы атаковать игроков Королевства Арпен.

— Вот же гады.

— Они убили игрока 15-го уровня. Им совершенно плевать, кого убивать.

Убивали даже игроков-новичков ниже 100-го уровня.

— Не переживайте из-за них. Все злодеи будут вышвырнуты с наших земель.

— Хорошо, что я мечник. Я вернусь через час, после того как одолею их всех.

Умеренно сильные игроки пытались выйти из городов, но погибали.

Убийцы, рейнджеры, рыцари, маги и прочие. 20 000 членов мощной Гильдии Гермес добровольно согласились на проникновение на север.

Земли Королевства Арпен были обширны и просторны, и не были плотно застроены мощными крепостями. Люди Империи Хэйвен и Гильдии Гермес легко смогли проникнуть сюда.

Они разделились по группам, чтобы вести партизанскую войну.

Северных игроков лишили свободы передвижения и охоты, заставив сидеть в деревнях, защищаясь от нападений. Весь север стал парализован из-за агрессивного нападения Гильдии Гермес.

Всего лишь три дня! Государственная мощь Королевства Арпен была снижена на 3 %.

Подверглись нападению все крупные города, замки и деревни, за исключением крохотных горных деревушек.

Небольшие деревни Королевства Арпен были серьёзно повреждены.

Впервые население сокращалась такими же темпами, как на Центральном Континенте.

— Что нам делать? Мы не можем просто сидеть и умирать.

— В Море всё ещё должно быть спокойно…

— Пока мы будем добираться туда, на нас 10 раз успеют напасть.

— А что если перемещаться большими группами?

— Большинство выживет, но нужно думать и о тех, кто останется позади. И эта деревня будет разбита после того, как мы уйдём.

— Это печально.

В каждой небольшой деревне игроки провели собрание, но не смогли найти решения.

Захватчики 400+ уровня могли устроить засаду, а затем напасть на слабых. Некоторых игроков Гильдии Гермес убивали во время засад, но такие случаи были редки.

Ни одна деревня не могла найти решение для исправления этой ситуации.

20 000 членов Гильдии Гермес и 30 000 воинов Империи Хэйвен устроили партизанскую войну недалеко от деревень и городов.

Проблема, в которой Королевство Арпен подверглось повсеместному нападению.

С другой стороны, в Море, Замке Вент, Порту Варна, Крепости Варго и Городе Рассвета было собрано невероятное количество игроков.

* * *

— Империя Хэйвен атакует север!

— Солдаты и игроки Гильдии Гермес без разбора убивают всех подряд!

Виид услышал о вторжении после завершения скульптуры для Ратуаса.

Все телеканалы говорили об этом экстренном сообщении, а также ему присылали шёпот его друзья.

Пейл: «Возникло серьёзное дело. Гильдия Гермес нанесла удар».

Ирен: «Как же так… Плак-плак».

Манауэ: «Это окажет влияние на мои способности делать деньги».

Зефи: «Что ж… Эта неприятность сильно расстроила Юрин?»

Союн: «Я пойду вперёд и начну их убивать».

Юрин: «Оппа. Появилась проблема».

Ромуна: «Виид-ним. Вы же знаете мои навыки? Скольких

людей я смогу сжечь своим магическим огнём за раз?»

Сурка: «Я переломаю им все кости».

Гильдия Гермес состояла из по-настоящему плохих людей. Однако Виид, узнавший о начале активности Гильдии Гермес, остался невозмутим.

— Они прибыли!

Действуя на Центральном Континенте, он заранее предполагал, что они могут решить действовать схожим образом.

С другой стороны, масштабы их действий сильно отличались. Привлечение крупных военных сил лишало возможности противостоять Империи Хэйвен.

— Вот в чём разница между бедным частным предпринимателем и крупной корпорацией.

Крупномасштабный куриный бизнес против яичной фермы!

Однако этой тактики было недостаточно, чтобы развалить Королевство Арпен.

— Всегда есть отверстие, через которое можно сбежать от преследователей. Так что нет необходимости волноваться.

Виид решил мыслить позитивно.

Угроза от Империи Хэйвен была довольно проста.

Уловки использовались в жизни повсюду.

Виид спустился с горы Ратуаса и встретился с ожидающим его здесь Манауэ.

— Какова текущая ситуация на Центральном Континенте?

— Неплохая. Мятежники упрочняют позиции и наносят кое-какой ущерб империи. Они постоянно нападают, поэтому Гильдия Гермес испытывает некоторые затруднения.

— А Торговая компания Манауэ?

— Сохраняет место на чёрном рынке. Продовольственный бизнес на Центральном Континенте вял и нуждается в поставках.

Тем временем Торговая компания Манауэ получала астрономическую сумму денег.

Жители видели признаки нестабильности и войны, и поэтому начали раскупать еду.

Это был здравый смысл и естественная реакция.

Производство зерна на Центральном Континенте начало бы ежегодно снижаться. Из-за мятежников фермеры не смогут нормально работать и начнётся дефицит продуктов.

Торговая компания Манауэ экспортировала большое количество зерна с севера на Центральный Континент.

Это было бы абсолютно невозможно без предварительного разрешения Виида!

«Нехватка продовольствия на Центральном Континенте — хорошая вещь для экономики. Но долгосрочная прибыль будет

низкой».

Несмотря на нехватку продовольствия, Империя Хэйвен не разрушилась.

Виид знал, что империи в Королевской Дороге создаются путём войны.

Он понял это ещё во время воюющего периода, когда принудил воинов на верблюдах вторгнуться на Центральный Континент.

«Наличие сильной военной мощи является большим преимуществом. Массовые восстания можно легко подавлять. Сильная военная мощь может преодолеть любые проблемы».

Если бы жители и игроки начали голодать, то от этого уменьшилась бы охота.

Жители Центрального Континента стали бы голодать, и Империя Хэйвен не смогла бы противостоять тяжёлым испытаниям.

Пониженная лояльность жителей постепенно ослабляла бы экономическую мощь.

Она развалилась бы точно также, как Империя Палос Виида! Она доминировала в течение 83-х лет, но подобная продолжительность была фактически очень коротка в рамках истории.

Виид объединился с Манауэ для экспорта еды и накопил огромное богатство.

— Следующая задача — агрессивная скупка.

— Скупка?

— В последние годы в Империи Хэйвен произошло снижение цен на производственные объекты.

— Они не работают в нормальном режиме.

— Ху-ху-ху. Это шанс. Эксплуатируя жителей как рабов… Нет, корми их должным образом, чтобы соблазнить… Хм-м, хм-м. И найми за низкую плату.

— Я подберу хорошие компании и волью деньги.

Сотрудничество Виида и Манауэ было очень плодотворным.

У них у обоих мечта всей жизни была в спекуляции землей и инвестициях! Если взять под свой контроль экономику Империи Хэйвен, то это принесёт много пользы.

Виид не был великим политиком, но его способности в этой области были первоклассными. Он был способен наполнить свои карманы где угодно.

Однако у фондов Торговой компании Манауэ был предел. Прежде всего они сосредоточились на инвестировании около столицы империи, а также в крупных городах.

Тогда Манауэ спросил.

— Что относительно тех, кто заполонил Королевство Арпен? Мы несём огромные потери каждый день… Ущерб на таком уровне, что их нужно остановить.

Торговая компания Манауэ несла различные убытки от нападений Гильдии Гермес.

Скотные дворы крушили, а фермы сжигали.

Производственные объекты в городах были в безопасности, но процветание торговцев было под угрозой.

Путешествующие по королевству торговцы несли убытки в торговле, и если так продолжалось бы и дальше, то проблемы бы лишь нарастали.

Небольшие отдалённые деревни снова стали руинами, как после краха Империи Нифльхейм.

Влияние Королевства Арпен на пограничные деревни уменьшилось, и они снова стали независимыми.

«Реально ли возможно избавиться от этих парней?»

Манауэ было действительно любопытно. Действительно ли Виид сможет остановить подлое нападение Империи Хэйвен?

«Я верю в него, ведь это Виид-ним».

Все игроки Королевства Арпен испытывали любопытство по этому поводу.

«Ум Виида-нима превосходен — он может сделать то, на что другие неспособны. И кажется, что он никогда не умирает. Значит, он сможет преодолеть и эту ситуацию».

Независимо от того, что думал Манауэ, Виид не мог придумать способа защитить королевство от 50 000 воинов, которые его заполонили.

Лафей был стратегом, в то время как Виид жил на суровом континенте, используя уловки.

Виид и Лафей мыслили глобально, но иногда возникали непредвиденные ситуации. И они были удивительно чувствительны к вещам, которые могли принести им пользу.

Виид был первым, кто решил использовать беспорядки в Империи Хэйвен в своих интересах. Он предоставил средства, требуемые для контрабандных поставок в обход Гильдии Гермес.

Как торговец, Манауэ бесконечно уважал Виида и следовал за ним.

Виид без утайки ответил ему так, как думал.

— Нет никакого способа остановить их немедленно и без каких-либо потерь.

— А? Серьёзно?

— Это лазейка, которой я просто воспользовался первым. Плотность населения и военная мощь Королевства Арпен низкие, поэтому нет никакого способа прекратить повреждения.

Манауэ повысил свой голос.

— В долгосрочной перспективе это разрушит королевство. В Королевстве Арпен останутся только Мора, Замок Вент и Крепость Варго. Город Рассвета ещё даже не построен должным образом.

Это была проблема, способная стереть с карт название Королевства Арпен!

Манауэ вложил большую часть капитала в Северный Континент, поэтому всё его тело задрожало.

«Но…»

Манауэ был чу́ток.

Виид не был простым человеком!

Человек, который без сна и отдыха сваял Золотого Человека. Не могло быть такого, чтобы он выглядел настолько беззаботным по отношению к проблемам Королевства Арпен.

— Тем не менее, у вас есть прекрасный план, чтобы победить их?

— Конечно.

— Так… вы расскажете мне о нём, пожалуйста?

— Ху-ху-ху.

Виид коварно рассмеялся.

— Если подумать, то всё не особо сложно. Я боялся, в первый раз повстречав в горах медведя. Но потом я начал смотреть на медведей, как на гору денег.

— А?

— Всегда приходится что-то терять. Некоторых потерь нельзя избежать, но… Королевство Арпен не будет разбито на куски.

Манауэ почесал голову.

Все торговцы, включая Манауэ и Гамонг, помогали северу процветать.

И всё же тот был пока только на начальной стадии. Люди селились в крупнейших деревнях, и производительность постепенно увеличивалась.

Несмотря на распространяющееся по северу Королевство Арпен, между деревнями всё ещё было гигантское количество пустой земли.

Люди говорили, что весь север является территорией Королевства Арпен, но существовали некоторые деревни, которые не принадлежали ему.

Торговцам с трудом удавалось взбираться по горам, чтобы открывать торговые маршруты.

Игрокам Гильдии Гермес было бы довольно трудно войти в такие города как Мора.

Разрушение шахт и зернохранилищ в действительности не

оказало бы большого ущерба.

Шахты, в большинстве своём, не были развиты из-за недостатка в рабочей силе и транспортных путей.

Также на Северном Континенте были очень плодородные сельхозугодья.

Несмотря на падение Империи Нифльхейм, районы всё ещё производили большое количество еды.

— Медведь может нанести некоторый ущерб, но в конечном счёте я его съем.

— Вы имеете в виду…

— Мы станем наживаться на этих парнях.

Уверенное заявление о наживе!

Глаза Виида увлажнились, поскольку он вспомнил краткую историю Северного Континента.

— Культурное влияние в области Моры продолжает увеличиваться. Я целый месяц не мог нормально выспаться, пытаясь придумать, как поживиться на людях Королевства Арпен.

— …!

Он уже давно размышлял о планах по наживе.

У Виида, в качестве короля, имелись некоторые серьёзные проблемы. Он ходил по улицам, ища какие-нибудь способы наживы.

— Поднять налоги? Тогда люди станут ненавидеть меня. Немедленно появятся жалобы. Как мне сократить разрыв между Северным и Центральным Континентом?

При помощи налогов было невозможно сократить разрыв между королевствами.

Виид с безразличием проговорил.

— Я не могу увеличить налоги, значит, нужно привлечь в королевство новых налогоплательщиков… но потребуется несколько лет, даже при наших максимальных усилиях.

У севера Версальского Континента были некоторые неоспоримые преимущества.

Благословение церкви Фреи, плодородные земли и рассеянные повсюду люди — всё это осталось после Империи Нифльхейм.

Тем не менее, королевство было построено с нуля, поэтому, чтобы превзойти по процветанию другие области, требовалось время.

Такие торговцы как Манауэ, которые инвестировали в королевство с самого начала, были очень важны.

— Вы хотите поживиться за счёт Гильдии Гермес?

— На Центральном Континенте я был окружен врагами и должен был быть настороже, охотясь на игроков Гильдии Гермес.

Я получил большую прибыль только с одного Рыцаря Мьюла. Такой хороший шанс как этот выпадает нечасто. Но на Северном Континенте теперь есть сразу несколько таких шансов. Теперь я даже ещё более разгорячён. Будет замечательно поохотиться на этих людей, рассеянных по Северному Континенту. Даже при том, что королевству может быть нанесён некоторый ущерб.

Члены Гильдии Гермес стали объектами наживы.

Виид смотрел на них, как на источник для поднятия своих боевых навыков и уровня.

Те люди до сих пор многого не знали о его оживлённых скульптурах. Оживлённые скульптуры были способны находить членов Гильдии Гермес, скрывающихся в горах и в полях.

Обоняние адского пса Цербера, а также мобильность и зоркость Золотой Птицы являлись лишь некоторыми примерами этому.

Если бы он использовал Скульптурную Трансформацию и Ваяние Времени, а затем вступил с ними в схватку, это стало бы плёвым делом. Кроме того, они являлись убийцами, поэтому их убийство давало много опыта и трофеев.

В настоящее время он собирался целеустремлённо охотиться на Гильдию Гермес.

— Но что относительно ущерба игрокам Королевства Арпен?

— Дети должны расти в борьбе.

— …

— Даже если некоторые из них умрут, в целом они всё равно станут крепче. Не вычисляйте повреждения, не учитывая общее количество сотрудников. Тысячам новичков так и так придётся умереть. И только Манауэ-ниму я скажу ещё кое-что, потому что доверяю вам…

— А?

— Ху-ху-ху. После того, как северные игроки умрут, они должны будут купить новую экипировку, на замену той, которую они потеряют. Мы не должны сдерживать тех людей. С точки зрения королевства, это возможность получить дополнительные налоги.

— Хе-еок!

Манауэ был переполнен искреннего восхищения.

Виид являлся королем, который спокойно продумывал, как поживиться на людях, получающих ущерб.

— Что относительно снижающейся экономической мощи королевства?

— В настоящий момент экономическая мощь падает, но торговцы будут стремиться продолжать торговлю. Для начала, мы не обладаем кучей производственных объектов.

Это было печальной действительностью!

Королевство Арпен не обладало множеством построек, которые можно было разрушить во время вторжения. Даже учитывая, что игроки Гильдии Гермес захватывали шахты, большинство из них так или иначе не работали и до этого.

На текущий момент упора на производстве в таких городах как Мора, было достаточно.

Приблизительно 70 % экономической мощи Королевства Арпен было собрано в 3–4 точках.

— Члены Гильдии Гермес вредят игрокам севера. Но северные игроки сами могут позаботиться о себе.

Манауэ был озадачен.

— В ситуации, когда королевство подвергается опасности, разве не естественно для короля призвать войска, чтобы остановить врага?

— Жители могут сами их остановить.

— …?

— Королевство изначально так и создавалось.

Очень эксплуататорский метод.

Король становился всё более порочным.

* * *

Виид собрал своих оживлённых скульптур и начал действовать.

Он планировал поесть горяченького!

— Каждый из вас должен перемещаться и выискивать людей Империи Хэйвен.

— Ка-ка-ка-кат. Понятно.

— Куо-ох-х-х!

Ледяной Дракон и виверны взлетели с сильными хлопками.

— Охота. Убьём их всех.

— Расплавим их всех. Покажем людям, насколько жестокими могут быть драконы.

Феникс хотел поиграть с огнём. А Имуги был высококачественной подделкой дракона.

Имуги и Феникс взлетели повыше, чтобы вести поиски по широкой области, наравне с Золотой Птицей и Серебряной Птицей. Те привлекли небольших птиц, чтобы обыскивать горы. Цербер вынюхивал врагов близ городов, в то время как крокодил Нил контролировал реки.

Система мониторинга с помощью оживлённых скульптур! Они могли покрыть весь Северный Континент.

Некоторые игроки Гильдии Гермес скрывались в отдалённых горных областях, выжидая людей, пытающихся там пройти. Естественно, гораздо больше игроков скрывалось вдоль трактов, чтобы ловить побольше северных игроков.

— Охотьтесь на них, когда найдёте! Вперёд!

Бахаморг, рыцарь Севиль, Герника и Элтин бросились в оживлённые локации.

Они напали на игроков Гильдии Гермес и войска Империи Хэйвен, блокирующие главные дороги.

«Они разделились на малые отряды ради маневренности и скрытности. Это значит, что выбор направления неважен. Мои скульптуры просто должны убивать».

Виид направился в лучшие охотничьи угодья Королевства Арпен.

* * *

— Скольких мы убили за сегодня?

— 50 или около того?

— 20 человек из гильдии… Не слишком ли много?

— Мы не убили никого важного. И среди них были несколько человек 30-го уровня, просто гуляющих по северу.

— Однако я весело провожу время, убивая. Ху-ху.

Четыре игрока Гильдии Гермес, скрывающиеся в горах.

Это была дорога, по которой должны были проходить люди, чтобы путешествовать между деревнями.

Чирп-чирп.

В горах дул прохладный ветерок и пели птицы. Вокруг были красивые пейзажи, но у них был только один интерес.

— Я неплохо проводил время на Центральном Континенте… но это — истинный вкус разбоя.

— Нахождение даже полудюжины человек за день означает бурный успех.

— Мы должны бить их обстоятельно. Возможно, здесь когда-нибудь пройдут игроки в высококачественной экипировке.

Четыре игрока Гильдии Гермес убили уже более 200 человек, но они не встретили ни одного сильного противника.

Северные игроки поддерживали тесную связь.

Как только появились новости о набегах, бесстрашные новички всё равно остались активны, но высокоуровневые игроки начали скрываться.

— Разве мы не должны устраивать засады в охотничьем угодье?

— Это неприятно. Атаки в охотничьих угодьях могут быть опасны. А здесь мы можем убить множество людей. Азартно истреблять людишек. Мы можем легко убивать беззащитных северных игроков.

Игроки Гильдии Гермес вели неторопливый разговор.

Ду-ду-ду-ду-ду.

Они замерли, внезапно почувствовав, как задрожала земля.

— Кто-то приближается.

— Всего один?

— Он, кажется, едет на корове…

Игроки Гильдии Гермес прыгнули в кусты.

Это было сделано для того, чтобы можно было выскочить из засады!

Человек, едущий на желтоватом быке, быстро приближался к ним.

Игроки зашептали приглушёнными голосами.

— Какая у него экипировка?

— Неплохая. По крайней мере 400-го уровня.

— Джекпот. Вознаграждение, которого мы так ждали…

— Мы должны выскочить, как только он поравняется с нами.

Игроки Гильдии Гермес тщательно изучили его экипировку.

После этого их глаза переключились на быка. Широкая и крепкая грудная клетка, толстые мышцы бёдер и удлинённые рога придавали ему устрашающий вид.

Он мчался в два раза быстрее лошади. Человек и бык достигли их почти за мгновение.

— Мы не можем упустить этот шанс.

— Приготовьтесь все.

Игроки Гильдии Гермес приготовились к нападению.

И в этот момент человек взмахнул своим мечом в их направлении.

— Техника секущего ножа Лунного света!

Из меча появился свет и полетел к ним. Игроки Гильдии Гермес застыли от неожиданной контратаки.

— Дальнобойная атака?

— Подождите минутку… Он знает, что мы здесь…

— Сейчас не время говорить об этом. Быстрее уклоняемся!

Куа куа куанг!

Они разбежались, и свет из меча ударил в то место, где они только что находились.

Команда, состоящая из убийцы, рейнджера и двух рыцарей Гильдии Гермес, разлетелась в различные стороны.

Это был манёвр уклонения, отработанный заранее. Но это доказывало лишь то, что они ещё не встречали на своём пути

истинного охотника. Вместо разбегания, было бы лучше объединиться, чтобы вместе противостоять одиночке!

Виид, едущий на Жёлтом, помчался к рейнджеру.

— Почему я? Чёрт!

Рейнджер хотел напасть, но скорость Жёлтого была слишком велика. Он извернулся и набегу прицелился в Жёлтого. Он намеревался чуть сбить темп быка и соединиться со своими товарищами.

Пусьюк!

Он пустил стрелу, но Жёлтый напряг свои задние ноги и прыгнул словно тигр. Темп Жёлтого не замедлился. Меч Виида оказался совсем близко.

— Хераимская техника фехтования.

Пукеокуак!

Сила атаки могла увеличиваться в зависимости от скорости быка или лошади.

Из-за плохой защиты рейнджера, тот умер после трёх последовательных атак Хераимской техникой фехтования.

— Я погиб без толку…

Рейнджер превратился в серый свет, когда Виид пронёсся мимо него.

Он поднял трофеи за 0,1 секунды. Он был натренирован быстро собирать предметы. Поднимая трофеи после нападения, его движения были столь же гладкими как вода.

Виид был удовлетворен предметом в его руке.

«Кожаный шлем. Хорошее начало!»

Жёлтый не остановился и сразу же помчался к убийце.

По профессии, убийцы была экспертами в быстром передвижении на короткие расстояния. Но у них были некоторые ограничения при движении на большие расстояния.

— Дерьмо.

Убийца видел, что рейнджер был убит мгновенно.

Классовая способность убийц. Сокрытие себя перед нападением. Оно также было выгодно, чтобы исчезнуть во время схватки при внезапной атаке.

Также у них была возможность скрыться повторно. Штраф от их смерти был намного выше, чем у какой-либо другой профессии, поэтому у них были способы сокрыть свои тела…

Виид и Жёлтый внезапно появились прямо перед ним.

— Чиит! Ядовитые парные клинки!

В каждой его руке появилось по ядовитому кинжалу.

У игроков Гильдии Гермес была быстрая реакция.

— Эффекты атаки и яда уменьшат твоё здоровье наполовину!

Убийца сказал это, чтобы заставить противника отклониться

назад.

Виид просто слегка переместил свою верхнюю часть тела, будто заранее предвидел эту атаку.

— Ех-х?

Пу-шу-шу-шук!

Хераимская техника фехтования с легкостью разрезала его тело. У убийцы был сильный урон, но низкая защита.

Виид вложил Разрушение Скульптуры в Силу, чтобы поднять скорость своей охоты. Он не использовал Красную Звезду, так как было достаточно и другого меча.

— Куа-аек!

Убийца был убит, и он собрал трофеи прежде, чем они даже успели коснуться земли. Сбор трофеев был искусством сам по себе.

Осталось только два рыцаря. Они встали плечом к плечу, чтобы вместе противостоять ему.

— Бык — это Жёлтый.

— Значит он — Бог Войны Виид.

Единственный соперник Бадырея, и человек, который убил множество игроков Гильдии Гермес на Центральном Континенте.

Кроме того, он убил Рыцаря Мьюла, поэтому эти двое рыцарей чувствовали, что у них нет ни единого шанса на победу.

— Сегодня наше везение было паршивым.

— Однако мы сможем появиться на телепередаче. Мы будем убиты знаменитостью.

Оба рыцаря и не рассчитывали убежать от Жёлтого.

— Кха-хат. Бог Войны Виид. Я с гордостью бросаю вам вызов!

Рыцари одновременно набросились на Виида.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

Жёлтый отталкивался ногами от земли, отступал или увеличивал темп в зависимости от действий рыцарей.

Проворные движения Жёлтого на коротком расстоянии. Это была необычная техника, но рыцари были знакомы со сражениями.

Рыцари вкладывали в каждую атаку вес своих тел.

Жёлтый заставлял их атаковать пустоту, в то время как Виид беспощадно использовал Хераимскую технику фехтования.

1-я последовательная атака прошла успешно.
Ловкость увеличилась на 27 %.

2-я последовательная атака прошла успешно.
Сила увеличилась на 48 %.

3-я последовательная атака прошла успешно.
Ловкость увеличилась на 51 %.

4-я последовательная атака прошла успешно.
Разрушительная мощь увеличилась на 44 %.
Враг был нейтрализован.

5-я последовательная атака прошла успешно.
Враг погиб.

Хераимская техника фехтования использовалась несколько раз, и враги погибли.

С появления Виида прошло менее минуты, прежде чем он разобрался со всеми четырьмя людьми.

— Жёлтый, давай отправляться в следующее место!

Поблизости скрывались и другие игроки Гильдии Гермес.

Они тайно выжидали в земле, но птицы, охотящиеся на червей, отыскивали их.

Здесь было 470 убийц Гильдии Гермес, добровольно согласившихся пойти на север и разделившихся на элитные команды.

Их имена обладали скверной известностью даже на Центральном Континенте.

— Виид!

— Враг появился.

Они являлись грозными соперниками даже для Виида и Жёлтого.

— Ценность этой группы довольно высока. Жёлтый. Уходим.

— Ум-мо-о-о-о-о-о!

Если он считал противников слишком сильными, он отступал.

Их экипировка была подобрана для секретного проникновения, поэтому они не могли догнать Жёлтого.

— Бог Войны сбежал.

— Ку-ха-ха-ха. На такое приятно смотреть.

Однако менее чем через 2 минуты он вызвал свои оживлённые скульптуры и возвратился для матча-реванша.

Рыцарь Севиль и Герника, обладающие хорошей защитой, были в авангарде, в то время как Виид ехал за ними на Жёлтом. Виверны изводили врагов с воздуха.

Неудивительно, что игроки Гильдии Гермес погибали.

— Ты пришёл сюда, как трусливый человек! Это и есть тактика Бога Войны Виида?

— В борьбе нет никакой трусости. Только захват имущества.

Виид принял их упрёки в качестве комплимента.

Если бы произошла опасная ситуация, он бы использовал секретную технику ваяния.

— Ваяние Мгновения!

Ваяние Мгновения было финальной техникой, останавливающей мир.

Игроки Гильдии Гермес буквально вырезались.

Он боролся довольно осторожно, пока не изучил Ваяние Мгновения. Другие могли бы решить, что он стал бороться опрометчиво, но Виид спокойно вычислял все шансы.

Находящиеся на вершине рейтинга войска Гильдии Гермес отличались от монстров и обычно не подвергались нападениям. В дополнение к высокому профессиональному мастерству и уровню, они были игроками, оснащёнными отличным оружием и доспехами.

Даже Вииду, знающему, как правильно бороться, приходилось отыскивать их слабые места. Виид всегда волновался, что его поразят проклятиями или заклинаниями. И ещё он задавался вопросом, вырыли ли они ему заранее ловушку.

Все колебания по поводу борьбы исчезли после изучения Ваяния Мгновения.

«Я пока не могу его активно использовать. Я должен скрывать его таким образом, чтобы Гильдия Гермес не смогла его проанализировать».

Виид только единожды остановил мир и использовал это преимущество, чтобы появиться позади магов и священников.

Если бы игроки Гильдии Гермес потеряли своих магов и священников, то они бы не смогли долго продержаться.

Благодаря мастерству в Ремесле, вы изучили, как сделать верхнюю блокировку с щитом.

Техника меча области Романак была приобретена.

Стиль боя с простым мечом, главным образом сосредотачивающийся на силе.

После её изучения профессиональное мастерство немедленно увеличивается до 2-го среднего уровня.

Вы освоили три атакующих навыка рыцаря.

Разделяющее Отбрасывание: Разделяющая техника, которая собирает ману вокруг меча. Находящиеся поблизости враги будут отброшены, а вы сможете атаковать врагов в пределах 20 метров. Израсходуется 3500 маны.

Удар Земли: Все враги в радиусе 6 метров временно

потеряют равновесие. Израсходуется 1470 маны.

Мерение Силой: Рыцари области Романак любят хвастаться своей удалью. Столкнувшись мечом к мечу с противником, вы получите 24 %-ю прибавку к Силе. Израсходуется 410 маны.

Он обладал способностью осваивать чужие боевые навыки.

Виид накопил уже довольно много техник, основанных на владении различным оружием.

— Во многих отношениях хорошо, что я стал мастером-ремесленником. Я могу получать навыки намного быстрее.

Скульптор не являлся боевой профессией, поэтому он постоянно сомневался относительно него.

Но после освоения Ремесла, Виид стал как никогда близок к боевым классам.

Его мастерство копья уже достигло 3-го среднего уровня. Теперь Виид мог носить Запечатанное Копьё Грома, которое являлось символом Мьюла, и это делало сражения намного более лёгкими.

Каждым выстрелом своего копья он мог поразить сразу нескольких врагов. У атак с применением копий были мощные навыки. Когда его мана была полна, он мог использовать навыки широкого радиуса действия, чтобы увеличить свою скорость охоты. Удары током могли бить прямо по телу, минуя доспехи и оружие.

Он свободно мог атаковать, сидя на Жёлтом, и у него было такое чувство, будто он стал по крайней мере на 30 % сильнее.

— Я должен сосредоточиться на улучшении мастерства копья. Ремесло уровня мастера в будущем станет ещё более ценно.

Он также планировал стать мастером меча. Он уже достигал его во время квеста пустыни, поэтому это было лишь вопросом времени.

Но сначала он должен был вложить всё своё время и усилия в освоение ваяния.

Виид за один день поднял свой уровень. Он достиг 442-го и 443-го уровней за рекордное время.

Вторгнувшиеся игроки Гильдии Гермес стремительно уничтожались.

Он старательно трудился и за один день избавился от 150 человек.

— Прибыль действительно на высоте. Добыча с Центрального Континента рассеяна повсюду.

Он поднял свой опыт и боевые навыки.

Кроме уровня и профессионального мастерства, из-за мастерства в Ремесле увеличилась и его общая сила атаки.

Лучшим способом прокачки являлись сражения именно с людьми, а не с монстрами. В то время как Королевство Арпен шаталось, Виид прокачивал себя.

— Кто знает, что произойдёт в будущем. Но я, конечно, стану сильнее и заработаю ещё больше денег.

Он уже собрал достаточно денег, чтобы нормально питаться и жить. Однако, чем больше денег он имел, тем более жадным становился.

Это происходило потому, что он знал радость растрачивания денег.

— Позже я со своей семьёй буду жить в роскоши.

Это было новой целью Виида по сбору денег.

Спекуляция недвижимостью, а затем накопление богатства! Его целью стала жизнь в роскоши на старости лет.

Глава 2. Грозный враг Империи Хэйвен

— Бегите и собирайте свой багаж!

— Мы возвращаемся в Мору сегодня же. Поспешите!

Союн тихо следовала за процессией торговцев.

Для безопасности, путешествующие новички прибивались к караванам торговцев.

— Неужели мы сможем получить в Море хорошую еду?

— Да. В последнее время там открылось множество ресторанов. Я тоже хочу открыть в Море ресторан.

Игроки деловито радовались, не переставая идти.

У торговцев были пустые повозки, и в них ехали игроки, которые заплатили за экскурсию.

Недавно появилась тенденция к поездкам по Северному Континенту на повозках, поэтому здесь было по крайней мере 70 человек.

Суровые ветра, опасные монстры и великолепные пейзажи делали поездку романтичной для совместного времяпрепровождения.

Это было привычное зрелище для путешественников. В прошлом большой популярностью пользовалась Европа, а теперь стали модными туры по Северному Континенту.

Хотя развитие большинства городов было низким, многие люди брали отпуск в университетах для того, чтобы исследовать север. Конечно, они также получали различные квесты и предметы.

Королевство Арпен не было полностью развито, но многие люди работали над его развитием.

Торговцы и путешественники неторопливо возвращались к Море, когда путь им преградили 6 всадников с метками.

— Ху-ху-ху. Слабые людишки.

— Убить! Убить! Убить!

Убийцы из Империи Хэйвен!

Это были воины, проникнувшие на север, чтобы убивать людей и грабить.

— Все сюда… Создаём защитное формирование. Остановим врага!

Торговцы были опытны и подготовили повозки к бою.

— Что это?

— Немного странно. Разве это не Королевство Арпен?

Игроки-новички удивились нападению средь бела дня. И

вскоре убийцы Империи Хэйвен настигли их.

— Ух-х-х.

— Ч-чёрт. Нас останется совсем немного, когда мы достигнем Моры.

Они отчаялись, но в это время вперед молча выступила Союн.

Су-ру-рунг!

Она вытащила меч, который носила за спиной.

В этот момент глаза Союн засияли красным.

> Глаза берсерка открылись миру.
>
> Сила увеличивается на 73 %.
>
> Скорость атаки увеличивается на 41 %, вы не подвержены никаким сомнениям и потребляете меньше выносливости, используя непрерывные атаки.
>
> Боевой дух будет на максимуме до конца сражения.
>
> Ваши боевые способности будут становиться тем сильнее, чем дольше вы боретесь и чем больше убиваете врагов.

Дзынь!

> Берсерк Вытаскивает Меч.
>
> Вы не можете терпеть несправедливость и бесчестных врагов.
>
> Нет никакой необходимости потакать им.
>
> Накажите всех врагов.
>
> Уровень сложности: Квест берсерка.
>
> Награда: Сила +1.
>
> Ограничения квеста: 6-й продвинутый уровень Владения Мечом.
>
> 600 Боевого Духа.

Союн помчалась вперёд, решительно занеся меч для удара.

* * *

Пейл, Мейлон, Ромуна, Ирен, Сурка и Зефи сражались вблизи Моры.

Они боролись вместе с другими северными игроками, чтобы остановить игроков Гильдии Гермес.

Их узнавали, поскольку они являлись товарищами Виида, и поэтому были очень знамениты на севере.

— Я восхищаюсь вами, лучник Пейл-ним.

— Хм-м, хм-м. Не стоит благодарности.

Лучники постоянно подбегали к Пейлу после его действий у Дворца Земли.

Маги подходили к Ромуне, чтобы получить от неё знания о магии огня, в то время как Ирен была окружена травмированными игроками.

Сурка держалась отдалённых деревень.

Она смело нападала на убийц Гильдии Гермес вместе с солдатами, располагающимися в небольших деревнях. И вот прошла ночь.

В Королевстве Арпен исчезли 17 деревень.

4000 игроков умерло, а жители были истреблены.

Сурка, Ромуна и Ирен погибли!

Они пытались защитить деревни от Империи Хэйвен, но были убиты.

Некоторые игроки Гильдии Гермес даже объединялись при набегах.

Видео деревень Королевства Арпен, охваченных чёрным дымом, заполнили интернет.

— Ах… Это конец Королевства Арпен?

— Разница в силе с Империей Хэйвен слишком велика. Королевство пылает.

— Всё кончено. Империя Хэйвен объединит континент.

Прошла неделя, как Империя Хэйвен начала свои набеги.

Телеканалы постоянно подсчитывали ущерб, понесённый Королевством Арпен.

— Имеются серьёзные повреждения земли, инфраструктуры и транспортной сети. Плодородные земли сжигают, а дороги и мосты разрушают. Маршруты торговцев разъединены. Пограничные деревни в опасности… Статистику трудно высчитать, но убиты более 100 000 жителей. Многие игроки также погибли.

Силы войск Империи Хэйвен были исчерпаны, но с Центрального Континента могли подтянуться дополнительные войска.

Ведущие сообщали о проблемах Королевства Арпен, но также показывали видео текущих сражений Виида.

Он быстро передвигался со своими оживлёнными скульптурами и постоянно убивал игроков и войска Гильдии Гермес.

Он действовал без малейшей передышки, и члены Гильдии Гермес не могли оказать ему сопротивления.

Сражения Виида проигрывались в режиме реального времени с печальной музыкой на заднем фоне.

Вены на шеях телеведущих показывали, насколько они

разгорячены.

— Победа над 7 людьми! Ему потребовалась лишь 31 секунда. Он использовал Хераимскую технику фехтования в общей сложности 24 раза. Удивительный подвиг, который потрясает меня каждый раз.

— Син Хе-мин-сси[1], вы видели атаку широкого радиуса действия, произведённую только что?

О Джу-Ван и Син Хе-мин комментировали 2-ю часть «Истории Версальского Континента», наблюдая за Виидом.

— Да. Конечно. Этот навык владения копьём разрушает землю, поэтому его, кажется, невозможно избежать. Вместе с тем, он использовал ещё три навыка копья.

— Если мне позволят дальнейшие рассуждения, то очень сложно сбежать, когда подвергаешься подобной атаке. Это умение до сих пор никто не может остановить, и Виид продолжает свои нападения. Форумы уже разрываются. Син Хе-мин, вы часто охотились с Виидом. Подобное происходит постоянно?

— Вы ничего не знаете. Многое остаётся за кадром.

Син Хе-мин издала тяжёлый вздох. Это было лишь мгновение, но в этот момент она перестала быть похожа на профессиональную телеведущую.

— Эмм… В таком случае, что в нём самое удивительное?

— Он поднимает свою устойчивость в критических сражениях, где почти умирает. Иногда у него в запасе остаётся только 0,3 % здоровья.

— Невероятное чувство боя. Похоже, это врожденный дар, но также это требует высокой степени дисциплины.

— Да. После сражения он совершает удивительные вещи, такие как перевязка тела, готовка, точка оружия, чистка доспехов и ваяние скульптур. Замечательное зрелище, показывающее его разнообразные навыки.

— …

— Охотясь с Виидом, вы не должны отставать от него даже на 1 секунду. Вы не должны отставать от его быстрого темпа. Передышка даже на 2 секунды заставит Виида начать ворчать.

— Я полагаю, всё это довольно сурово.

— Я чувствую себя счастливой, когда думаю о том, что большинство людей живут так, как им нравиться. Ах! Пока мы с вами разговаривали, Виид уже закончил собирать все трофеи. Куда он летит на виверне на этот раз?

Телестанции показывали видео, и превратили Виида в героя. У них не было выбора, кроме как сделать Виида главным героем.

Он передвигался на Жёлтом и вёл Бахаморга и оживлённых скульптур за собой.

Игроки Гильдии Гермес, имеющие прославленную репутацию, с лёгкостью погибали. У Виида была способность видеть даже малейшие щели в обороне.

Люди восторгались Виидом, сражающимся в одиночку.

Бадырей и основные лидеры Гильдии Гермес оставались в безопасности в своих охотничьих угодьях.

Общественные настроения северян также накалялись.

— Давайте остановим их. Мы должны защитить город, в котором живём!

— Наша сила позволит нам достигнуть победы.

Северные игроки собирались в различных городах и действовали в обороне. Иногда они отражали атаки врага, а порой их деревни обращались в прах.

Авианы также присоединились к сражениям и играли в них огромную роль.

Среди авианов был быстро развивающийся филин по имени Мог. Мог первоначально начал играть за человека в Море, но сменил расу с помощью специального квеста.

Он отказался от всех способностей человека и переродился заново. Он быстро вырос и стал популярен среди своих товарищей авианов.

— Возьмите под свой контроль небеса севера и отслеживайте передвижения войск. Авианы, присоединяйтесь к нам. Все авианы должны сотрудничать!

Авианы взлетели в небо.

Они летали над горами, лесами, реками и равнинами, и контролировали определённые территории. Авианы наблюдали из плотных дождевых облаков.

Они замечали передвижения Империи Хэйвен и направляли боевые войска Травяной Каши. Также они полностью отрезали пути к отступлению, если захватчики пытались сбежать.

Но в отличие от войск Империи Хэйвен, члены Гильдии Гермес могли прятаться лучше.

В основном они состояли из рыцарей, и продолжали отнимать жизни людей Королевства Арпен.

* * *

Первый Меч, Второй Меч, Третий Меч и Четвёртый Меч!

Они действовали на захваченных территориях севера!

Это не было проблемой после того, как к ним присоединились воины-орки из Крепости Варго.

Они завершили специальные квесты, подобно Вииду, и стали

достаточно компетентны, чтобы вести их за собой.

Орков было легко уговорить с помощью лести.

— Чвик. Ты невероятно грязный. Чви-чвит!

— Ты намного более грязен.

Орки стали подчинёнными Первого Меча.

— Я буду следовать за тобой. Чви-чвик. Только накорми меня.

Вы стали командующим армией Муксабаля.

Под вашим командованием находится в общей сложности 134 983 воина.

Воины-орки признали вас, ваша привлекательность увеличивается на 13 навсегда.

Честь и Интеллект уменьшаются на 2.

— Я наконец-то стал командующим.

Первый Меч был переполнен сильными чувствами.

У него наконец-то появилась армия.

— Это достойный путь для человека в смутные времена. Возможно, под моим командованием мы сможем завоевать весь континент.

Первый Меч вообще редко смотрел телевизор. Но он помнил передачу, в которой Виид был правителем пустыни.

Крутой вид войск, идущих завоёвывать континент.

У любого наблюдающего это зрелище человека появились бы подобные мысли.

Второй Меч с беспокойством спросил.

— Учитель-ним. Но тогда вам придётся завоевать королевство, которое построил младший?

— Ум-м.

Первый Меч серьёзно обеспокоился.

Он признавал только нескольких людей в этом мире.

Было бы жестоко разрушить все достижения, которых сумел добиться Виид.

— В конце концов, это должно когда-нибудь произойти.

Первый Меч медленно вытащил свой меч.

Меч блестел под палящим солнцем, когда он устранял игроков Гильдии Гермес.

— Я сожалею о младшем, но…

Третий Меч улыбнулся и сказал.

— Эй, сонбэ[2]. Учитель-ним не такой. Мы следуем за Учителем-нимом из-за его чувства справедливости.

— Хум-хум.

Первый Меч стремительно перевёл взгляд на свой меч.

Острый меч.

Меч, который разрезает абсолютно всё.

«Я сожалею, младший… Но у человека есть только одна жизнь. Я предоставлю тебе должность чуть ниже моей. Я буду Императором, но и ты получишь существенные привилегии».

Власть над бескрайним небом и обширной землёй.

В нём кипели горячие амбиции.

«Возможно, это несбыточная мечта, но… у каждого мужчины должна быть великая мечта».

Великие стремления Первого Меча!

Но тут слова Четвёртого Меча выдернули его из грёз.

— Но как мы накормим орков, Учитель-ним?

— А?

— Они очень голодные.

— …И много ли их?

— Больше 100 000.

Жажда небес и земли в его сердце таяла.

Второй Меч заговорил так, будто знал что-то ещё.

— Учитель-ним. Тут не только 100 000.

— Как это?

— Я слышал, что сегодня прибудет ещё больше орков.

— Неужели 1 миллион?

— Может быть ещё больше.

Командующий армией в один миллион.

Лицо Первого Меча засветилось. Он стал бы командующим такой многочисленной армией.

— Тогда идите и подготовьтесь к их прибытию. Добудьте мясо и бутылки с алкоголем!

— Учитель-ним. А если мы не найдём никакой еды?

— Пойдите к торговцам.

— Но все наши средства сразу же исчезают. Мы всегда спускаем все деньги на оружие.

Третий Меч поколебался, прежде чем продолжить разговор.

— Учитель-ним. А какую тактику вы собираетесь построить с орками?

— Тактика не должна быть слишком сложной…

— Значит, просто лобовое нападение? Половина из них будет убита в первом же сражении.

— …

Четвёртый Меч заговорил снова.

— Но орки точно продолжат следовать за нами?

— А почему нет?

— Эти парни постоянно избивают друг друга, чтобы выявить лидера. Они тупые, и уже завтра могут забыть всё об Учителе-

ниме.

— Хах…

Стон вырвался изо рта Первого Меча. Мечта о небесах и земле исчезала под суровой действительностью.

— Необъятный мир… В нём возникает так много проблем, когда пытаешься хорошо жить. Я буду достаточно счастлив, просто живя как раньше.

Первый Меч стал подавленным и хмурым, что отлично согласовывалось с его ролью командующего.

Второй Меч, Третий Меч и Четвёртый Меч обменялись друг с другом взглядами и улыбнулись.

«Успех».

«Ху-ху-ху. У нас получилось».

«Ах, я так рад».

Все они были настроены против великих амбиций Первого Меча.

«Учитель-ним не должен стремиться к чему-то подобному. Он перекинет на нас всю работу по дому».

Третий Меч признал, что начал становиться сильнее, только когда пришёл в боевую секцию.

«Я просто люблю бороться. Мой разум будет в смятении, если мне дадут управленческую должность. Разве это не вызовет головной боли? Даже просто наблюдать за этим — уже не весело».

Виид всегда радушно относился к Четвёртому Мечу.

— Учитель-ним, вы можете насладиться любой великой мечтой в будущем. Подходящее время ещё настанет. Давайте потом возвратимся в Мору и позанимаемся в тренировочном лагере мечников.

— Не знаю насчёт младшего, но все мои ученики почему-то обеспокоены мечтой своего Учителя-нима.

— Местоположение тренировочного лагеря мечников очень удачно. Он около площади и неподалёку от реки.

— Младший. Слушайте мои слова. Сейчас не стоит вопрос об обучении владению мечом…

— В наше время множество красоток приходит на площадь и на реку.

— Хуох.

— Каждый хочет стать более сильным в Королевской Дороге. Если какие-нибудь красотки станут ученицами в тренировочном лагере…

— Красивые ученицы…

— Если вы станете преподавать мастерство владения холодным оружием, то сможете увидеть, как красотки вспотеют, и

сможете встать поближе к ним. Между вами могут начаться отношения. Это безупречная наживка.

Четвёртый Меч не обладал большими амбициями.

Его учитель наконец получил шанс исполнить свою великую мечту, но у учеников были совсем другие планы.

После этого Первый Меч направил своих учеников и армию орков на оккупированные территории.

Они проносились по земле, занятой лордами Гильдии Гермес.

Рыцари попытались остановить их, но просто падали замертво.

Они использовали копья, мечи, топоры и прочее против конных рыцарей.

Между лошадьми и быками было различия в уровне, к тому же их движения в ближнем бою также отличалось.

Рыцари использовали высокоуровневые ловушки, пытаясь победить армию.

Однако Первый Меч был опытен во всех видах поединков.

— Здесь подозрительно пахнет.

— Нам не стоит входить?

— Это будет плохо. Вместо этого давайте прорвёмся туда на максимальной скорости. Отставшие останутся позади.

— Есть!

Они с триумфом оканчивали каждое сражение.

Это можно было считать случайными нападениями, но они полагались на свой практический опыт.

Когда они действовали, не было никакой необходимости в какой-либо сложной тактике.

Их скорость была их существенным преимуществом.

Они боролись с врагами, но не трогали ни одного простого жителя.

Забота о слабых!

Первый Меч и его ученики имели честь, поэтому не сжигали деревни, как это делал Виид в пустыне.

— Учитель-ним, некоторые дети голодают.

Из-за отсутствия интереса со стороны некоторых лордов, в некоторых деревнях был неурожай и нехватка продовольствия.

Голодные жители и солдаты падали в обморок прямо посреди битвы.

— Как так? У нас осталась провизия?

— Орки съели почти всё, взятое из последней деревни… Еды осталось приблизительно на один приём пищи.

— Отдайте её детям.

— Тогда у нас не будет ничего на ужин.

— Мы можем пойти и разграбить другое место. Отдайте им

еду.

— Хорошо, Учитель-ним!

Они каждый день устраивали сражения в оккупированных северных областях.

— П-приближается орда орков.

— Пошлите против них магов и рыцарей.

Войска разбивались армией орков и Первого Меча.

Рыцари и солдаты пытались бороться, но в конечном счёте вынуждены были отступать.

— Угх… Побеждаем…

— Учитель-ним.

— Плачевная ситуация.

— У них не осталось духа.

— Как весело.

Орки севера продолжали вступать в их ряды.

Игроки, которые стали орками, также присоединялись.

— Мы сможем накормить нашу молодежь, если пойдём с ними. Чвик!

— Присоединимся к армии и убьём всех. Чви-ик!

Число орков беспрестанно увеличивалось.

Остающиеся в живых орки накапливали боевой опыт и могли поесть много еды.

Губернатор северных колоний Алкард заработал головную боль, имея с ними дело.

— Они обладают быстрой подвижностью и принятием решений. Они не оставляют ни единого кусочка еды в разграбленных областях… Скоро станет ещё сложнее, так как они оставляют жителей в целости.

Мечи раздавали жителям еду. Её количества хватило бы на один-два приёма пищи, но этого было достаточно, чтобы получить лояльность жителей.

А между тем орки съедали всю еду на складах.

Они оставляли всю ответственность по кормлению жителей на Империи Хэйвен.

— Разве это очень хитрое завоевание не является тактикой?

Первый Меч, его ученики и орки походили на призраков, когда нападали на Империю Хэйвен.

Первый Меч и его армия нападали со всех направлений, поэтому ущерб был огромен.

Даже солдаты северных оккупированных областей не могли им противостоять.

Многие солдаты умирали от орков, и им было трудно получить замену с Центрального Континента.

Огромное количество в 900 000 жителей было отправлено на

заселение к границам Королевства Арпен.

Люди в северных оккупированных областях были встревожены и требовали подкрепления. Однако они каждый раз получали от Империи Хэйвен один и тот же ответ.

— Император Бадырей со своей армией пойдёт на север, как только подавит всех мятежников. До тех пор сосредоточьтесь на поддержании безопасности.

— До тех пор мы можем полагаться только на имеющиеся войска.

Алкард был в гневе.

* * *

— Потомки могущественных героев… Вы готовы пролить кровь?

— Конечно.

— Вы можете разобраться с чем угодно под этим синим небом?

— Если это не Мастер-ним и не симпатичные девочки… хео-ок. То да.

— Как потомки Империи Палос, вы должны пройти путь Императора Пустыни. Это будет последним тестом.

— Что за тест?

— Все, кто последует за вами, извлекут выгоду. Не позволяйте больше крови проливаться на эти пустынные пески, и получите новый дом. Исполните роль моего меча. По законам пустыни…

Дзынь!

Основание Империи Палос.

Объедините большую пустыню воедино.

Храбрые воины.

Покончите с горящими песками.

Вернитесь к земле с полноводными реками и восстановите славу Империи Палос.

Тот, кто захватит большую часть территории, станет Императором Империи Палос.

Срок квеста — 1 год.

Уровень сложности: Территориальное превосходство.

Награда: Император Империи Палос.

Ограничения квеста: Только для воинов пустыни.

— Ох-х-х-х!

— Война!

Пятый Меч и его ученики!

Воины пустыни наконец получили финальный квест.

Заставить племена пустыни вторгнуться на Центральный Континент.

Для начала им следовало бы взять с собой жителей нескольких крупнейших городов, а также скотоводов.

Им следовало потратить 3 года на внутренние дела, но воины пустыни не были способны ждать.

— Верблюды! Приведите верблюдов!

— Выезжаем.

Атакующие войска, состоящие из воинов пустыни. 350 000 человек из племён пустыни собрались, чтобы возвратить свои старые территории у Империи Хэйвен.

Глава 3. Прибыль Виида

Виид демонстрировал свою силу, борясь против Гильдии Гермес.

— Появился враг!

Он напал на игроков Гильдии Гермес с одним лишь Жёлтым.

Сначала их было шестеро, но вскоре к ним присоединились ещё два отряда. В общей сложности игроков Гильдии Гермес стало 21. Комбинация убийц, рейнджеров, магов, рыцарей, воинов, шаманов и священников могла раскрыть их максимальную мощь.

— Быстрее!

— Блокируйте ему пути к отступлению.

— Это место станет твоей могилой!

На самом деле Виид так и предполагал, что к первой группе присоединиться ещё большее количество членов Гильдии Гермес. Два дополнительных отряда выпрыгнули из укрытий и заблокировали любые пути к отступлению.

— Искривляющиеся Вихри Огня!

Совместная магическая атака. Со всех сторон появились столбы пламени!

— Ум-мо-о-о-о-о-о!

Жёлтый панически боялся огня. Он думал, что невероятный огонь сожжёт его!

Виид уже заставил игроков Гильдии Гермес бояться себя. Он вызвал множество расстройств для Гильдии Гермес своими действиями на Центральном Континенте.

Враг хорошо подготовился, но Виид был занят лишь тем, что рассматривал их экипировку.

«Браслет Пеликана. Редкий предмет. Начальная цена на аукционе… Минимум 10 миллионов».

В прошлом Виид охотился на костяного дракона и воина хаоса Кубичую, поэтому совсем не чувствовал напряжения, сражаясь против Гильдии Гермес.

— Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока, вызываю Лорда Вампиров Торидо!

Ван Хок и Торидо были вызваны. Они были его верными подчинёнными, которые очень часто боролись с врагами.

— Вы звали, Хозяин.

— Съешьте их.

— Понятно.

Ван Хок и Торидо прошли сквозь столбы пламени.

— Защищайте магов! Мы победим, если затянем это сражение

подольше.

Рыцари и воины схватились с Ван Хоком и Торидо. Убийцы выжидали, держа в руках ядовитые кинжалы.

Их единственной целью был Виид.

— Жёлтый, беги прямо на них.

Виид скомандовал, но Жёлтый даже не двинулся. Жёлтый отказывался войти в жаркий огонь.

— Ум-мо-о-о-о-о-о. Моё тело сгорит.

— Мы должны побороть их как можно быстрее. Если мы останемся здесь надолго, то превратимся в барбекю.

— Хозяин, я боюсь. Я не хочу бороться.

— Это единственный путь, если ты хочешь выжить.

— Я не хочу. Я боюсь погибнуть.

— Вперёд, двигай. Я обещаю, что ничего не случится. Я не позволю тебе умереть здесь.

— Хозяин…

— Слушай внимательно. Если ты умрёшь в этом огне, то из тебя выкипят все соки. Твоя шкура будет настолько сожжена, что будет невозможно использовать внутреннюю часть. Говядина станет невкусной.

— …

— Ты хочешь, чтобы это произошло?

Давление и угрозы!

Жёлтый не слушался команд и неистово бил землю задними ногами.

— Ум-мо-о-о-о-о-о!

> Жёлтый впал в дикое безумие.
>
> Устойчивость увеличилась на 230 %, а Сила на 410 %.
>
> Он не будет чувствовать боли.
>
> Магическое сопротивление увеличится в 3 раза.
>
> При атаке и столкновении с меньшими существами, есть 47 %-й шанс их мгновенной смерти и 31 %-й шанс того, что они ослабнут.
>
> Различия между друзьями и врагами исчезли.
>
> Любой встречный, вероятно, будет признан врагом.

— Это бешенство.

Жёлтый был послушным существом, но свойства его расы означали, что иногда он распалялся. Из-за чрезмерной охоты и непрерывного риска у него накопилось много стресса. Когда такое происходило, Жёлтый мог безоглядно нападать на Золотого Человека и виверн.

«Если я не буду осторожен, он заметит меня и нападёт».

Виид ощущал самую большую угрозу, так как ехал на спине Жёлтого.

Бешеный Жёлтый должен был бороться против игроков Гильдии Гермес.

Вихри огня всё приближались. Ему было трудно даже открыть глаза, поскольку вокруг был дикий ветер. Казалось, что давление и высокая температура опасного заклинания, разорвут его.

— Жёлтый, ты слышишь меня?

Жёлтый издал громкое мычание, больше похожее на вопль монстра, обитающего в подземелье.

— Умо-о-о-о-о-о-о!

Он не чувствовал себя хорошо с Виидом на своей спине.

Глаза Жёлтого покраснели.

— Жёлтый, расслабься. Я нахожусь на твоей стороне.

— Уку-ра-ра-ра-ра-ра.

— В таком случае я спешусь, и мы встретимся снова на этом же самом месте завтра.

— Кукы-ука-ка-ка-ка-кат!

Виид попытался убедить его, но это не произвело никакого эффекта.

Мышцы Жёлтого вздулись от дикого безумия.

Это было похоже на затишье перед бурей. Он был переполнен гневом и ненавистью, не поддающимися контролю.

Раздражение и агрессия. Мышцы вздулись, как у дикого животного.

— Их. Они — враг.

Виид указал на Гильдию Гермес.

— Жёлтый. Они стремятся к твоим мясным рёбрышкам. А конкретно тот убийца явно собирается вырезать кинжалом твоё бедро.

— Куо-о-ох.

Красные глаза Жёлтого повернулись к игрокам Гильдии Гермес.

Те держали в руках оружие.

В этот момент его гнев достиг своего пика. Задние ноги Жёлтого взрыли землю, и он бросился вперёд, словно пуля. Обычно он просто передвигал четырьмя ногами, но сейчас он совершил прыжок задними ногами, будто хищник.

Он пролетел сквозь вихрь огня прямо к убийце. Виид и Жёлтый получили некоторые повреждения, но не смертельные.

— Так быстро. Чёрт!

Убийца попытался использовать свой ядовитый кинжал, но было слишком поздно. Жёлтый лягнул его передними ногами.

Куаджик!

Нагрудник разлетелся на куски, и убийца рухнул на землю.

— Куа-аек!

Воин прямо позади него был поражён рогами Жёлтого и улетел назад. Несмотря на то, что он носил тяжёлые доспехи, воин совершенно не мог сопротивляться, и от подобного удара улетел в небо!

Рейнджеры пустили стрелы, но Жёлтый просто развернулся и отскочил с помощью задних ног.

Виид использовал этот момент, чтобы спрыгнуть с Жёлтого. Он подскочил к членам Гильдии Гермес сзади.

— Клонирование Меча!

Появились 30 клонов Виида.

Клонирование Меча являлось хорошим навыком для нападения на врага, так как число вражеских целей для них увеличивалось.

— О-остановить их!

— Какой из них реален?

— Просто бейте их всех!

Ван Хок и Торидо блокировали рыцарей, в то время как Жёлтый носился среди воинов.

Тактика Виида состояла в том, чтобы сперва избавиться от магов и священников. Самый эффективный метод был в избавлении от самых уязвимых целей.

— Ку-у-ук.

Маги и священники бесславно погибли от рук Виида. Убийца и рейнджер, которых в самом начале пнул Жёлтый, так же были им добиты. Виид также помог Ван Хоку и Торидо в борьбе против рыцарей и воинов.

Он был скульптором, которому удалось справиться с костяным драконом и с Барханом.

Уровень игроков определялся по их экипировке. Он быстро определял точное название предметов, их свойства и стоимость.

Его стиль борьбы мог изменяться в зависимости от их Силы и Ловкости. Он определял здоровье и защиту врагов и целил в их уязвимые места.

Острый глаз! Смелые решения, которые позволяли ему проявлять свою силу по максимуму.

Финальная секретная техника ваяния выполняла роль страховки его жизни.

— Их потихоньку становится меньше.

Это определенно была ситуация, когда Виид подверг жизнь Жёлтого опасности.

Тот дико бегал вокруг и был сосредоточен только на Гильдии Гермес.

Жёлтый носился повсюду, борясь с врагом. Из его тела торчало несколько копий и стрел. Обычно он мог избежать любого оружия, но сейчас он был сосредоточен только на нападении.

— Он сейчас умрёт!

Жёлтый был тяжело ранен, и игрок Гильдии Гермес провёл заключительную атаку. К красным глазам Жёлтого приближался топор.

Виид также это видел. Выносливость и здоровье Жёлтого упали до критической отметки, поэтому он не мог избежать смерти.

«Жёлтый умрёт. Он трудился как раб, но… он всего лишь одинокая корова. Он должен самостоятельно защитить свою жизнь. Слишком плохо. Но такова жизнь. Нужно будет забрать его рёбра и филейную часть».

Он испытывал точно такое же равнодушие, как если бы наблюдал падение ребёнка на детской площадке.

«Я знал, что Жёлтый когда-нибудь умрёт. Но я не думал, что этот день настанет именно сегодня… В следующей жизни, я надеюсь, он родится для тихого пожизненного вспахивания рисовых полей».

В тот короткий период времени, когда оружие всё опускалось, Виид был занят своими мыслями.

«Но в последнее время цены упали. Сейчас трудно вычислить стоимость мяса. Мне что же, придётся самому съесть Жёлтого, вместо того, чтобы продать его?»

Оружие уже вот-вот собиралось поразить тело Жёлтого.

— Ты не можешь умереть, пока твоё мясо не подорожает. Ваяние Мгновения!

Время было остановлено.

Виид заблокировал топор, а затем использовал свой меч против паладина. Он остановил время только на мгновение, чтобы осуществить лишь несколько действий.

И время снова продолжило свой бег.

— Куек!

> Серьёзный удар!
> От воздействия кости врага сломались.
> Доспехи паладина разрушены.
> Здоровье врага уменьшилось на 164 390.

Игрок умер.

> Прочность Демонического Меча уменьшилась на 11.
> Максимальный урон снизился.

— Куо-ок. Это телепортация…

— Не пропустите следующий Скачок.

— Скачок… но что-то не так! Разве он использует его не только в образе воина хаоса?

— Исправьте данные!

Игроки по ошибке решили, что имеют дело со Скачком. В течение короткого времени после использования Скачка мана была нестабильна, поэтому было невозможно использовать магию. Также его тело в этот момент перемещалось настолько быстро, что он пострадал бы, если бы на его пути возникло препятствие.

Ваяние Мгновения являлось наивысшим умением, останавливающим часть мира. Он был один в замороженном мире, поэтому у него не было никаких ограничений.

Вскоре игроки Гильдии Гермес погибли. Среди них были элитные игроки, которые убивали людей севера.

— Ваяние Времени бесполезно вне боя!

Вырвалось у Виида, когда он перевязывал травмированного Жёлтого.

К этому моменту дикие глаза Жёлтого стали испуганными.

— Ты, должно быть, многое перенёс. Отдыхай и не волнуйся о дальнейших сражениях. Иногда случаются тяжёлые ситуации, но я всегда забочусь о тебе.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

Жёлтый был успокоен, и, чтобы снизить риск, Виид вызвал несколько оживлённых скульптур.

Бахаморг, Золотой Человек, Герника, Севиль, Виндекс, Элтин и Цербер. К тому же даже 40 игроков Гильдии Гермес не шли ни в какое сравнение с вивернами, находящимися в небе.

Он поднялся на Виверну-3 и пускал с неба стрелы. Пускать стрелы, находясь на Виверне-3, расправившей крылья и парящей над землёй, было весело!

— Спускайся. Ты грязный ублюдок!

После выслушивания проклятий Гильдии Гермес Виид чувствовал себя ещё более удовлетворённым.

— Лучшие методы рождаются из трусости. Такова теория о положении дел в мире.

Он сумел поднять свой уровень до 442-го всего за неделю. Также он получил многочисленные титулы и боевые достижения. Каждый день проходил в безостановочных сражениях, и это приводило к сильному развитию в короткие сроки.

Игроки Гильдии Гермес не могли помешать его быстрому развитию, однако обладали хорошей разведкой. Они скрылись каждый раз, когда замечали в небе виверну, или человека,

едущего на быке.

— Настолько легко поднимать свой уровень… Это походит на бесплатную еду.

Виид был рад присутствию Гильдии Гермес на Северном Континенте, но тем было не очень весело.

Королевство Арпен в настоящее время терпело серьёзные убытки. Путешествия и торговля между деревнями и городами были заблокированы, а безопасность ухудшилась.

Люди с Центрального Континента были наихудшими ворами!

— Нам нечего есть, значит мы должны украсть еду.

Воры и монстры бесконтрольно перемещались. Продовольственные склады были разграблены, и ходили слухи о возросшей популяции монстров.

Правда, было неизвестно, насколько это верно или ложно. Единственной бесспорной вещью было то, что Королевство Арпен превратилось в поле битвы, и число жертв всё росло!

Северные игроки постоянно боролись с игроками Гильдии Гермес. Гильдия Гермес обладала очень сильными людьми, но они становились беспомощны, если их замечали.

— Вон там. Члены Гильдии Гермес!

— Уа-а-а-а-а-ах!

Члены Гильдии Гермес преследовались сотнями и тысячами игроков, к которым постоянно присоединялись всё новые люди.

Жестокие сражения разрушили инфраструктуру и дороги Королевства Арпен.

— Есть известное выражение, в котором говорится что-то о повторном заходе в ту же реку.

Виид и северные игроки рассматривали членов Гильдии Гермес в качестве охотничьего угодья. Он также сотрудничал с некоторыми сильными северными игроками.

— Я лучник 410-го уровня. Моё имя Гонгитба. Я рекомендован Манауэ-нимом. У вас есть для меня место?

— Хм. Мне сказали, что вы приехали буквально только что. У вас есть какие-либо пожертвования?

— Эти деньги были собраны с большим трудом. 140 000 золотых.

— Хм-м. Может это и было трудно, но это всё ради Королевства Арпен.

— Я знаю об этом. Я слышал о том, как Виид-ним пожертвовал очень многим, чтобы развить Мору в Королевство Арпен.

— Я смущаюсь, слыша подобные вещи.

— Ну что вы. Виид-ним — мой герой и наставник всей жизни.

— …

Он образовал Мору и Королевство Арпен, но та история стала походить на миф.

В ту ночь в Море прошёл фестиваль, где раздавалась еда и были сделаны скульптуры, дарующие надежду в течение следующего дня.

Виид спас жителей от вампиров и создал Башню Света. Поэтому можно было без преувеличения сказать, что сердца жителей горели преданным огнём.

Также это был родной город для многих членов Травяной Каши.

Королевство Арпен было только оперяющимся королевством, но в нём было чувство единства, потому что жители преодолевали бедственные ситуации вместе.

— Уах. Там действительно Виверна-3.

— Куа-ак.

Высокоуровневые игроки севера были впечатлены, видя оживлённые скульптуры.

Ледяной Дракон, Феникс, Имуги и прочие — здесь были всевозможные мифические существа. Они качались с самого рождения, поэтому их внешний вид был удивителен.

Размер Ледяного Дракона составлял 450 метров от головы до хвоста.

Монстр огромного размера. По сравнению с его габаритами, ему немного недоставало мощи, но огромное тело всё равно подавляло. Иногда он становился моделью для художников, зарабатывающих себе на хлеб!

Феникс был верен и постоянно охотился, поднимая свою характеристику Привлекательности и делая свой красочный образ ещё более неотразимым. Многие игроки мечтали увидеть захватывающий вид его перьев, пылающих закатным светом.

Имуги обладал крепким телом и был покрыт изящной чешуёй. Необычная форма, которая была ближе к змее, нежели к дракону.

Оживлённые скульптуры родились из скульптур, поэтому Привлекательность была одной из их ведущих характеристик. Было неудивительно, что когда они выросли, они стали ещё более красивыми.

Иногда оживлённые скульптуры общались между собой при встречах.

Виверны отличались тем, что были плодом массового производства, и постоянно болтали друг с другом.

— Тупые ублюдки! Иногда я думаю, что сделал несколько бесполезных вещей.

Виид постоянно их оскорблял, но игроки думали по-другому.

— Виид сделал по-настоящему красивые скульптуры.

— Творец. Его душа ярко пылает. Его нельзя обвинить в отсутствии тяги к прекрасному. Творцы вечно гонятся за совершенством.

— Он принял решение стать скульптором на Версальском Континенте. Скульптуры — это плоды его труда.

Ледяной Дракон являлся символом креативности и стильной красоты.

Виверн хвалили за их прочность. Виид разделил виверн на Виверну-1, Виверну-3 и так далее. Их внешний вид лишь немного отличался друг от друга.

Игроки и члены Культа Травяной Каши теряли голову, когда находились рядом с вивернами.

У всех оживлённых скульптур, связанных с Виидом, была самая горячая популярность среди северных игроков.

— Я приехал. Я маг 430-го уровня. Меня зовут Лоаинд.

— Мне очень не хочется этого говорить, но в последнее время цены сильно взлетели. Ситуация немного поменялась.

— Я полностью осведомлён о текущей ситуации. Вот 170 000 золотых.

— Ху-ху-ху. Должно быть, было трудно добыть такие деньги.

— Я продал несколько книг заклинаний.

Им позволялось бороться вместе с ним в обмен на определённую высокую сумму денег.

— Прибыль. Нет конца тому, на чём я могу заработать в Королевстве Арпен.

Он получил немного карманных денег для борьбы против Гильдии Гермес! Получать деньги и бороться с Гильдией Гермес — это походило на убийство двух птиц одним камнем.

Виид был щедр к своим богатым сотоварищам.

— На той тропе имеются три вражеских человека. Позаботьтесь о них, пожалуйста!

— Есть!

— Почистить ваш меч или доспехи? Это бесплатная услуга.

— Ох-х-х. Виид-ним делает это лично. Я благодарен…

Высокоуровневые игроки севера походили на детей, старающихся показать перед Виидом хорошее поведение. Конечно, они не были невинными маленькими детьми.

Сбор за участие был высоким, но они были в безопасности, борясь с Виидом. Виид был королём севера и создателем Культа Травяной Каши, поэтому у него имелась своя агентурная сеть.

Игроки также могли получить прибыль, забрав трофеи, выпавшие из членов Гильдии Гермес. Кроме того, видео с ними получали высокие рейтинги по всему миру, поэтому для

высокоуровневых игроков это был шанс прославить свои имена.

Виид и его товарищи мгновенно разбирались с любыми членами Гильдии Гермес, которых находили. Фактически, число участников составляло более 700 человек, так что это было больше похоже на армию. Элитная группа северных игроков.

— Виид-ним!

— Я хочу присоединиться к охоте.

Число желающих присоединиться северных игроков стало неконтролируемым. Как только оно превысило 1000 человек, они были разделены на несколько команд с оживлёнными скульптурами.

Вокруг Моры были организованы патрули.

Благодаря Виверне-3 и Юрин, Виид посетил множество локаций.

Всего игроков Гильдии Гермес было 20 000. Рассеявшиеся люди выслеживались повсеместно.

Мысли игроков Гильдии Гермес изменялись.

«Я буду убивать новичков».

«Мои успехи будут отмечены в гильдии».

«Разрушим деревни. А также убьём всех людей севера. Их планы развеются в прах».

Но потом они начали часто умирать от рук Виида и северных игроков.

Даже если они не страдали лично, они слышали слухи об этом.

«Я должен оберегать своё тело».

«Повсеместная слежка… Я не должен позволить себе быть обнаруженным».

«Чёрт. Я не могу свободно перемещаться. Я боюсь даже двигаться».

Виид не мог полностью предотвратить набег 20 000 игроков Гильдии Гермес, но те стали ослаблены.

Многие из них перед смертью убивали нескольких новичков.

Ущерб, наносимый Королевству Арпен, соответственно резко пошёл на убыль. У Виида имелось значительное преимущество на Центральном Континенте: тогда он перемещался в одиночку.

Даже если имперцы посылали шпионов, чтобы обыскать континент, было невозможно отыскать одного человека.

Он мог отправиться куда угодно, при этом скрываясь при помощи Скульптурной Трансформации.

Отдельные участники Гильдии Гермес были сильны, но их красные имена выдавали их. Их количество всё более и более снижались, поэтому они начали сожалеть о своём вторжении.

Набеги на деревни Королевства Арпен несколько спали.

Получалось, что реальный ущерб понесли только малонаселённые области.

Беженцы блуждали по многочисленным руинам. Игроки Гильдии Гермес были в замешательстве.

— Разве это нормально? Выходит, мы приехали на север напрасно.

Целью их прибытия на север было превращение Королевства Арпен в прах. Они планировали наносить большой ущерб государственной мощи в течение долгого времени.

Однако в данный момент за ними шла слежка, и вред перевешивал преимущества.

— Ла-ла-ла.

Они скрылись и увидели скачущую вприпрыжку девочку-новичка 30-го уровня. Новичков было просто убить, но для Гильдии Гермес это было сложно, так как появились бы другие игроки.

— Мы будем убивать её?

— Если мы коснёмся её, то за нами будут гоняться весь день.

— Оставайтесь полностью скрытыми. Иначе будет сложно.

— Что за?.. Это нелепо.

Это было абсурдно, поскольку они заметили, что разрушенная деревня восстановилась всего за несколько дней.

В ней собрались новички и начали работать.

— Эта деревня раньше полностью состояла из лачуг… Дорожное планирование также было беспорядочным.

— Нам нужно сделать её шикарной?

— Нет. Это не обязательно. У нас нет таких денег. Мы просто должны создать базовые удобства для жизни.

Были построены десятки деревянных зданий и заборов.

— Только сейчас. Дёшево. Дёшево! Дом мечты всего за 4 серебряных монеты. Этот дом не протечёт даже в ливень. Он сможет противостоять даже порывистым ветрам. Совесть архитектора не позволила мне использовать гнилую древесину!

Низкоуровневые игроки вошли в деревню, чтобы осмотреть здания. В них было всего несколько стен и связанных между собой балок.

— Разве здесь не просторно?

— Это как разрушить наскоро построенный дом. Это такой тип реконструкции. Теперь мы сможем расширить гостиную и кухню.

— Ах. Так намного лучше.

Дзынь!

Дом был куплен.

Были продано более 300 зданий.
Деревня восстановлена.

Гильдия Гермес жила на континенте, где история и культура устанавливались в течение сотен лет, поэтому они были расстроены.

«Населённый пункт был просто создан заново».

Центральный Континент был заполнен добротно построенными жилыми зданиями и магазинами. Королевство Арпен было заполнено деревнями из лачуг и глиняных домов.

Однако игроки, лишившиеся своей собственности, на форумах вовсю проклинали имперцев.

— Очевидно, что мы сильны, но…

— Мы — хищники. Все боятся Империю Хэйвен, но у них здесь своя атмосфера.

Начали массово появляться охотники, разыскивающие Гильдию Гермес.

Северяне не заботились о таких вещах как достоинство Гильдии Гермес и страх перед ней.

— Значит, мы сможем получить качественные предметы, если устраним их? Хм-м. У них есть отличные вещицы. На Центральном Континенте множество исключительных квестов и охотничьих угодий, поэтому у них точно должна быть роскошная экипировка.

— Что? Значит, она стоит несколько десятков живых цыплят?

Возможность для состояния!

Слухи о хороших трофеях, полученных с игроков с высоким Бесчестьем, распространились по всему северу.

Члены Гильдии Гермес походили на разгуливающие сокровищницы, и пытались избегать пристальных взглядов других людей.

На Центральном Континенте Виид нанёс огромный ущерб, но данная ситуация абсолютно отличалась от той.

* * *

Виид стоял на месте строительства Дворца Земли.

Место крушения дворца было расчищено, и на нём были установлены новые здания.

В отличие от прежнего, нынешний дворец был построен на широкой области. Кроме того, на равнинах можно было увидеть Город Рассвета.

Были построены главные дороги, водные пути, а также коммерческий и жилой районы. Он был построен таким образом, что соединял тысячи речных и наземных маршрутов по широкой области.

Его можно было назвать самым крупномасштабным городом Версальского Континента. Он осмотрел всю стройплощадку целиком! Город был построен из камня и древесины, которые гармонировали с красивым пейзажем и реками.

«Жильё, похожее на гуся, несущего золотые яйца».

Вся эта область стала новой столицей Королевства Арпен.

Он мог заработать большое состояние от того, что заранее скупил землю, на которой строили магазины и здания.

«Человек должен внимательно просматривать газеты и телевизор. Это может быть тяжело, но нужно учиться».

Карманы Виида слились с Королевством Арпен.

Крах предыдущего Дворца Земли, вероятно, в конечном счёте был наилучшим исходом.

Местоположение нового города было более надёжным. Кроме того, можно было инвестировать в землю!

— Прыгать по холмам и горам муторно. Лучше иметь Королевский Дворец, построенный на равнине.

Фактически, стоимость Дворца Земли было невозможно вообразить.

С появлением королевства довольно много высокоуровневых игроков перебрались с Центрального Континента на север.

Хотя у Торговой компании Манауэ была большая часть доли на рынке, малые и средние предприниматели срывали джекпот каждый день.

Богачи желали построить роскошные особняки возле дворца, и Виид с удовольствием шёл им навстречу.

Разница между богатыми и бедными не являлась проблемой. Королевская Дорога была миром, где все были равны.

На хороший дом можно было заработать посредством охоты, приключений или производства. Игроки на севере могли жить как в лачугах, так и в особняках. Налоги были низкими и было задействовано множество проектов развития.

Тем не менее, казна королевства не пустела.

По умолчанию спекуляция землей у Виида проходила на государственном уровне. Он тайно сговорился с архитекторами о продаже государственной земли игрокам. Архитекторы были рады, так как могли свободно проявлять свои таланты.

Земли и здания Королевства Арпен отличались от реальности.

— Однако есть предел развитию королевства…

Виид посмотрел на свободные участки Города Рассвета.

Город становился всё более переполненным, так как в него стекались люди. Потенциал развития Королевства Арпен был высоким благодаря низким налогам, богатству ресурсов и множеству игроков-новичков.

Но набег Империи Хэйвен сделал какое-либо устойчивое развитие невозможным.

Местные деревни сжигались, торговые маршруты сокращались, а производственные объекты разрушались. 70 % производственных объектов было сконцентрировано в таких местах как Мора, Порт Варна, Крепость Варго и Замок Вент, но всё же некоторые повреждения ощущались.

Деревни были важны для будущего развития областей, и поэтому сокращение торговых маршрутов снижало потенциал деревень. Военные и административные ресурсы королевства должны были распространяться по обширным территориям.

Кроме того, в Королевстве Арпен было некоторое количество больших и бесполезных участков земли, которые нельзя было развить. Они были полны монстров и бандитов, поэтому развитие там города обошлось бы дорого.

— Если сосредоточить развитие только возле Моры или Города Рассвета… В конечном счёте, если развитие не будет рассредоточено по всему северу, это приведёт к трудностям.

Но это было не самой плохой вещью.

Если бы Гильдия Гермес послала вторую и третью волны налётчиков, то рост Королевства Арпен был бы полностью остановлен. Виид не хотел, чтобы подобное произошло с Королевством Арпен, поэтому была необходима эффективная стратегия.

— Существует множество более умных людей, чем я. Поэтому эти нападения не должны продолжаться. Я не могу рассчитывать на удачу.

Виид понял, что пришло время принять какое-либо решение.

— Я должен подготовить Королевство Арпен к походу. Действия Империи Хэйвен неприемлемы.

Дела Империи Хэйвен находились в беспорядке, и некоторые показатели ещё не пришли в норму после предыдущих войн.

Империя Хэйвен покусилась на Северный Континент, но люди Королевства Арпен были не так просты.

— Интересно, кто в будущем падёт первым?

Виид выбрал путь войны. Он мог бы попытаться провести переговоры с Империей Хэйвен, чтобы сгладить отношения.

Тогда каждый раз им приходилось бы искать компромиссы.

Но учитывая его интересы в будущем, было важно не

позволить недвижимости Королевства Арпен упасть в цене.

На севере были построены Великие Здания, но этого было бы невозможно достичь, если бы безопасность там была плоха.

Хотя свалить Империю Хэйвен будет сложно.

* * *

Люди севера не забыли боли, причинённой им во Дворце Земли.

— Они определенно вторгнутся к нам снова. Мы должны подготовиться к будущему. Этому позору нельзя позволить повториться ещё раз.

Все знали, что Гильдия Гермес нападёт вновь. Они просто ждали этого самого дня. Жители Королевства Арпен чувствовали себя здесь как дома, поэтому они не хотели, чтобы Гильдия Гермес управляла ими.

Высшие чины Культа Травяной Каши каждую неделю проводили собрания.

— Одной лишь силы короля Виида не хватает. А всё потому, что у нас нет собственной мощи.

— Мы должны оказать ему поддержку.

— Мы слишком разрознены. Предыдущая война показала, что в нашей тактике имеются очевидные недостатки.

— Ум-м. Мы могли лишь стараться минимизировать огромный ущерб.

— Прямо сейчас будет трудно предотвратить повторенные нападения Империи Хэйвен. Постоянная разруха не должна стать нашим будущим.

— Мы должны взрастить элитные отряды. Авианы — это тоже ресурсы, которые мы должны использовать на пользу делу.

Рождение армии Травяной Каши!

Они решили создать армию Королевства Арпен.

Кодекс Армии Травяной Каши.

1. Мы созданы для защиты мира на Версальском Континенте. Мы не станем терпеть несправедливость и будем бороться за права людей.

2. Для финансирования Армии Травяной Каши, каждый игрок должен ежемесячно жертвовать определенную сумму денег. Сумма пожертвования остаётся на вашей совести.

3. Вступление в Армию Травяной Каши добровольно. Однако игроки будут распределяться согласно их способностям, и должны будут собираться каждый раз, когда объявляется война. Северные

игроки будут уважать вас за вашу тяжёлую работу и принадлежность. Вы будете получать преимущества при охоте и в магазинах, а также наилучшую поддержку в квестах.

4. Солдаты будут подразделяться на действующих и резерв. Действующие солдаты обязаны посещать два тренировочных занятия в месяц. Вы должны будете приходить туда со своим собственным продовольствием и военным снаряжением. Именно поэтому мы сможем платить вам жалование.

5. Командующие будут представлять армию Травяной Каши Бога Войны Виида. Каждый командующий обязан находиться посреди боя.

Действующий Командующий имел право объявлять перемирие и мирные переговоры.

Виид чувствовал небольшой дискомфорт, поскольку Культ Травяной Каши сформировал преданную Королевству Арпен армию.

Их назвали отдельной армией, но на войне они всё равно следовали командам Виида. Фактически, люди в Армии Травяной Каши могли вести войну точно так же, как и Виид.

Со своей стороны, Виид думал следующее.

— Яйца или яйца… нет никакой разницы.

Каждый из них носил изображение стража севера, как знак отличия Армии Травяной Каши. К армии Королевства Арпен волен был присоединиться любой.

В Армии Травяной Каши было уже более 4 миллионов воинов. Это было больше, чем полный состав войск какой-либо страны!

Несколько членов армии имели высокие ранги в армиях реального мира.

Были созданы Армия Травяной Каши, Флот Травяной Каши, Воздушные Войска Травяной Каши и даже Военное Управление Личным составом.

Подразделение Каши из Ростков Бамбука, которое состояло из новичков до 40-го уровня, стало проводить тренировки и было назначено в качестве резерва.

Хотя они и были готовы защитить Королевство Арпен, вторжение Гильдии Гермес было слишком стремительным.

Военные чины Армии Травяной Каши провели собрание.

— Мы должны мобилизовать армию.

— Организация армии не будет эффективна в преследовании этих парней.

— Подобие войны с терроризмом… хм-м.

— Значит, мы должны выделить 300 000 членов Армии

Травяной Каши для учреждения антитеррористического подразделения?

— Нет, мы не должны увеличивать число организаций. Необходимы правильные навыки.

Во время их обсуждения шла трансляция того, как Виид уничтожает членов Гильдии Гермес.

— Невероятно… Это Его Величество.

— Ум-м. Это удивительно. Северные игроки сами разбираются с ними.

— Но повреждения…

— С этого моменты они наш враг. Мы должны соблюдать осторожность.

Тем не менее, Армия Травяной Каши продолжила заседание. Армия не приняла никаких мер, несмотря на то что произошло вторжение.

Одна треть Королевства Арпен уже была в руках Империи Хэйвен.

— Мы должны принять какие-нибудь ответные меры…

— Мы сделаем так, что солдаты присоединятся к северным игрокам.

И тут Виид послал им сообщение.

Наступила весна.
Весь континент будет превращён в луг.

— Это пароль для объявления войны.

— Давайте начнём. Мы станем мечом Виида.

— Мы объявим об этом народу.

Армия Травяной Каши официально объявила войну Империи Хэйвен.

Естественно, об этом объявили по телевидению. Это была передача о Версальском Континенте.

Лемон из Культа Травяной Каши показали по телевидению в прямом эфире.

Она была школьницей, носящей униформу.

О Джу-Ван с серьёзным лицом спросил.

— Вы действительно не шутите? Королевство Арпен и Культ Травяной Каши совместно вторгнутся в Империю Хэйвен. Весь континент будет погружён в войну. Последствия скажутся на всех людях.

— Да. Мы приняли решение. Гильдия Гермес беспокоит людей на этом континенте. Мы собираемся вместе, чтобы одержать над ней победу. У нас не будет шансов победить, если мы не станем действовать немедленно. Только борьба не даст нам

сожалеть о будущем.

Лемон не смущалась открыто говорить, что Гильдия Гермес является злом.

Редко можно было найти какого-либо игрока Королевства Арпен и континента, который ни разу не пал бы жертвой Гильдии Гермес.

По телевидению был объявлен повод к началу военных действий. Хотя общее отношение к Гильдии Гермес уже давно было враждебным.

— Армия Травяной Каши ждёт справедливых людей. Через два дня мы соберёмся на равнинах к югу от Города Рассвета. Я надеюсь, что те, кто смотрит эту передачу, придут туда.

Объединяющая речь девочки, одетой в школьную форму.

Два дня прошли быстро.

На следующий день земли́ на равнинах к югу от Города Рассвета вообще нельзя было разглядеть. Юг города бесконечно покрывали люди.

— Что? Это здесь, верно?

— Почему здесь столько людей? Позвольте мне пройти.

— Здесь полно людей.

— Где очередь для записи?

— Эй. Она здесь.

— Ей же нет никакого конца. Даже если отойти в сторону, непонятно куда примкнуть.

Показ настоящей силы Культа Травяной Каши!

Также здесь скапливались северные игроки.

— Кажется, вот-вот собирается пойти дождь. Вокруг стало так темно.

— Я ничего не вижу. Хе-еок! Это же птицы!

Люди посмотрели вверх, так как небеса потемнели.

Авианы! Только недавно ставшие популярными авианы захватили контроль над небесами.

Чирп-чирп-чирп.

К-кцуот.

Киуа-а-ак.

— Я на позиции. Но меня бьют чужие крылья. Следите за своими хорошими манерами.

— Тви-ит, тви-ит. Филины должны спуститься до земли.

— Поосторожнее с когтями и клювами!

Небо было настолько переполнено, что, махая крыльями, было трудно чувствовать себя комфортно.

Игроки Травяной Каши уже дали согласие на войну.

«Мы возвратим территории Королевства Арпен».

Виид являлся достаточным основанием для игроков Травяной

Каши, чтобы начать активные действия.

Гильдия Гермес и Империя Хэйвен боялись его.

Центральный Континент не мог конкурировать с Северным Континентом по численности. Каждое сражение, в котором они выиграли, происходило с их подавляющим количеством.

Благодаря таким результатам, они чётко осознавали преимущество большого числа воинов.

Человек, владеющий смешанными единоборствами, испугался бы, встретив более 10 учеников средней школы ночью.

— Мама, мы тоже собираемся бороться. Почему? Потому что мы кузнецы.

— Ох, я не знаю. Леди по соседству тоже пришла.

— Дорогая, нам сюда?

— Поторопитесь. Скоро прибудет весь наш район, мы не можем опоздать.

Явилось более миллиона человек.

Не все люди собрались здесь для борьбы. Торговцы открыли рынок для продажи товаров.

— Только сейчас. Дёшево, дёшево. Военная обувь всего за 2 золотых. У меня имеется множество размеров, поэтому, пожалуйста, выбирайте.

— Тёплые одеяла для сна. Продажа непосредственно от производителя.

— В течение следующих трёх минут я устраиваю распродажу прекрасных карт для путешественников. Они показывают места отсюда, и к югу!

Игроки нетерпеливо говорили о войне.

— Я хочу бороться против Гильдии Гермес.

— Почему?

— Это интересно. К тому же такое событие будет хорошо освещено.

— Разве это не гораздо веселее, чем играть в охотничьих угодьях?

— Точно. У этого события замечательный вкус.

Борьба против Гильдии Гермес была признана одним из видов ежегодных мероприятий.

Сражения показали бы по всему миру. Это заставило просто охотящихся игроков тоже сконцентрироваться на войне с Гильдией Гермес.

Многие члены Травяной Каши погибли в сражении за Дворец Земли.

Их убивали словно червей! Они надевали чёрную одежду и чёрные шляпы, когда мчались к врагам. С неба на них открывался захватывающий вид, ведь количество игроков постоянно

увеличивалось. Некоторые из них смогли многого достичь до того, как погибли.

— Но когда прибудет Виид?

— А церемония открытия будет?

Северные игроки требовали зрелищ.

В Городе Рассвета внезапно стало очень шумно.

— Ничего себе! Воин Питон-ним!

— Авантюрист Спенсон будет участвовать лично.

Но волнения не прекращались. Атмосфера накалялась, так как все ждали появления Виида или Лемон.

И в этот самый момент кое-что произошло.

Раздался гул, будто игроки бежали с юга на восток.

— Что это?

— Что за?.. Это где-то там… Мы уже идём на войну?

— Без всякой церемонии…

Толпа рассчитывала на появление Виид, который произнесёт несколько слов поддержки. Они хотели, чтобы им придали больше храбрости, прежде чем они предстанут перед Империей Хэйвен. Однако вести с востока были переданы быстро.

— Хэй, они пришли.

— Кто пришёл?

— Корпуса орков.

— Я-я вижу!

Горы вдали на востоке.

Облако пыли, казалось, поднималось над самими горами. Облако пыли, больше похожее на песчаную бурю, постепенно приближалось.

В этот момент с противоположной стороны поднялось другое облако пыли.

— Кто там?

— Подразделение Каши из Ростков Бамбука.

— Им нет ни конца, ни края. Огромное множество. Реально…

Толпа игроков испытала трепет. Казалось, что с гор приближается угроза, поэтому для некоторых это стало шоком.

— Срочные новости. Это всего лишь Европейские войска подразделения Каши из Ростков Бамбука.

— Что?

— Европа — это лишь 1 отряд, а между тем есть ещё отряды из Африки, Азии и обеих Америк.

Авианы попытались рассмотреть их полностью, но потерпели в этом неудачу — у них даже закружились головы!

Игроки, собранные на юге Города Рассвета, были в напряжении.

Все их товарищи уже собрались здесь, чтобы бороться за

свободу Версальского Континента. Конечно, это было хорошее дело, но те, кто находился в первых рядах, волновались по поводу своей безопасности.

— Давайте уже пойдём!

— Если вы не хотите погибнуть, идите на Империю Хэйвен!

Армия Травяной Каши, находящаяся около Города Рассвета, пришла в движение. Но даже через несколько часов, размер толпы ни капли не уменьшился.

— Как хорошо, что мы добрались не слишком поздно. Где 49 членов подразделения Поганковой Каши?

— Они уже отправились на юг.

— Ух. Вот это рвение!

Люди бежали и ехали на юг.

— Ху-ху. Стоит задержаться на некоторое время, чтобы сформировать подразделение Каши из Гамбургера.

— Подразделение Каши из Неочищенного Риса сумеет спасти мир. Я верю в это.

— Мы — священное подразделение Цитрусовой Каши!

— Тропические фрукты, наподобие манго. Давайте объединимся ради фруктов!

Новые подразделения Культа Травяной Каши формировались и тут же начинали двигаться на юг. И наконец появились орки.

— Чви-ик!

— Чвик!

Лица орков были красными от ярости, когда они произнесли.

— 1819-й отряд Каши из Свинины прибыл. Чви-и-ик!

* * *

Мичел из Наёмников Чёрного Меча, Роам из Гильдии Роам, Гюнтер из Гильдии Звёздного Льва, Карлиз из Гильдии Чёрного Льва и Шервуд из Гильдии Облака.

Образцовые герои бывших престижных гильдий Центрального Континента снова собрались в одном месте.

— Мои поздравления, Мичел-ним.

— Сражение в Королевстве Градиан было действительно впечатляющим. Гильдия Гермес должна кипеть от злости.

— Ху-ху. Ничего особенного.

Для начала они обменялись дружескими приветствиями.

После поражения от Гильдии Гермес они скрывались как беглецы и мятежники. Но несмотря на происходящие повсюду восстания, они продолжали нести потери. Порой члены их гильдий испытывали расстройство и решали уйти.

Именно поэтому победа Мичела была волнующим событием.

Сегодня встречу назначил Роам.

— Мы должны поговорить о наших ближайших планах.

— Неужели… мы изменяем нашу политику относительно нападения на Империю Хэйвен?

Шервуд показал некоторый интерес.

Гильдия Облака имела наибольшее количество войск и несла бóльшую часть потерь. Он хотел побыстрее возвратить былую славу.

— Нам нужен способ нанести гораздо больший ущерб экономике Империи Хэйвен.

— Как?..

— Не знаю.

— А? Ты сейчас шутишь?

Шервуд попытался сдержать свой взрывной характер, а Роам вытащил листок бумаги.

— Я получил это сообщение от Виида.

Объедините свою мощь.
Время скоро придёт.

— Письмо от Виида? Он планирует снова накормить нами Империю Хэйвен!

— О. Я предполагаю, что развитие событий произойдёт очень скоро.

Мичел, Карлиз, Гюнтер и Шервуд не были этому рады.

— Как несерьёзно. У него совершенно отсутствуют манеры.

— Это точно… Мы не его прихвостни. Он слишком высокомерен.

Для них было невозможно иметь дело с Гильдией Гермес. Но из-за своей гордости они не хотели следовать командам Виида.

Шервуд задумался.

«Будет лучше просто понаблюдать. Мы сможем кусать их, пока Виид и Гильдия Гермес борются. Но даже если этого не произойдёт… может возникнуть отличный шанс для действий Гильдии Облака. Нет, я лучше сделаю вид, что следую этой команде. А уже потом я смогу действовать согласно своим собственным интересам».

Мозг Шервуда был в работе. Мичел и Карлиз уже мечтательно предвкушали ущерб, который будет нанесён Гильдии Гермес. Однако вскоре и они начали взвешивать все за и против.

«Будет какое-то продолжение. Наверняка. Как же выбрать путь, который приведёт к лучшим преимуществам?»

«Борьба Виида с Гильдией Гермес не является плохой вещью.

Обе стороны могут пасть, но будет лучше, если Виид продержится дольше».

После предъявления письма все затихли.

Они молча прокручивали слова Виида. Прежде они никогда не испытывали подобную ситуацию.

Кроме того, письмо Виида не несло им вреда.

Роам думал на один шаг вперёд.

— Виид многого не раскрыл. Но давайте прямо здесь пообещаем друг другу. Независимо от того, что произойдёт дальше, мы должны поддерживать Виида.

Мичел видел в этом преимущества. Однако Гюнтер был озадачен.

— Нет никакой необходимости следовать за ним. Мы не заключали с ним соглашение.

Другие лидеры также не были в этом заинтересованы.

У Шервуда глаза были особенно выпученными. Он не чувствовал необходимости помогать Вииду.

— Я чувствую, что вы меня сейчас вышвырнете. Но у меня есть достойное объяснение моим словам.

Роам полностью понимал их настроение. Однако он был тем, кто больше всех знал о Вииде.

Он знал, что Виид был до раздражения ужасным противником. Виид инстинктивно определял слабые места и постоянно использовал их, чтобы создать себе благоприятную ситуацию.

Сейчас, когда Виид боролся с Гильдией Гермес, было важно пересмотреть эти обстоятельства.

— Давайте проясним ситуацию с того момента, когда мы были побеждены Гильдией Гермес.

Роам начал рассказывать длинную историю.

Все на континенте знали о рождении Гильдии Гермес, и знали её цели. Они осуществили несколько планов, чтобы постепенно завладеть Королевством Хэйвен.

Лидеры прекрасно знали это, но всё равно слушали Роама.

— Гильдией Гермес можно восхищаться. Они развили свою мощь и победили нас. Создание Империи Хэйвен на Центральном Континенте стало кульминацией их великого плана.

Лидеры плохо себя почувствовали после слов Роама, но всё равно кивнули. В дополнение к их великой державе, была полностью развита Гильдия Гермес. Их методы захвата Центрального Континента казались очень мастерскими.

— Но после долгих размышлений об этом, я наконец понял, почему Гильдия Гермес ослабла.

— На это есть конкретная причина?

— Да. Гильдия Гермес сосредоточила все свои планы на управлении Центральным Континентом. Она также намеревалась захватить восток и север.

Мичел пробормотал.

— У неё нет слабых мест.

— Конечно. Она доминировала над Центральным Континентом, поэтому естественно думать, что они могли бы объединить Версальский Континент.

Все на Центральном Континенте думали также. До недавнего времени считалось, что никто не может конкурировать с технологиями и экономикой Империи Хэйвен.

— Но почему они не смогли преодолеть последнюю вершину? Империя Хэйвен уже должна была объединить весь континент. Однако их объединение континента так и не завершилось.

— Слишком большие территории…

— Это очевидная слабость.

Гюнтер начал понимать значение его слов.

Роам продолжил говорить.

— Низкая безопасность и низкая лояльность жителей также являются причиной. Так называемая неукротимая Гильдия Гермес была побеждена. И был даже разрушен их Императорский Дворец. И тут начинается самое важное. Кто был тем, кто показал все эти слабые места?

Во всех головах появилось одно и то же имя.

— Виид!

— Правильно. Совершенно верно. Если бы его не было в этом мире, Гильдия Гермес полностью завоевала бы Версальский Континент. И никто не смог бы справиться с Гильдией Гермес.

Без Виида север, вероятно, всё ещё являлся бы неисследованной областью.

Восток был бы разрушен Церковью Эмбиню, а наследники по квесту пустыни не появились бы на юге.

Неукротимая армия Гильдии Гермес стерла бы весь север. После этого Империя Хэйвен смогла бы сосредоточить все свои силы на уменьшении беспорядков на Центральном Континенте.

Восстания не зашли бы настолько далеко. Без сопротивления севера произошли бы только минимальные экономические потери.

«Это всё из-за Виида».

«Он неоднократно хватал Гильдию Гермес за лодыжки… и рушил долгосрочные планы Лафея».

Серьёзной ситуации, происходящей сейчас на Центральном Континенте, которым они владели, не было бы, если бы не Виид.

Он начал играть в Королевстве Розенхайм, и постепенно

продвигался на север.

«Он с самого начала намеревался провернуть подобное? Неужели всё это время он систематически бил по слабым местам Гильдии Гермес?»

Лидеры, раньше представляющие влиятельные силы, не могли не затаить дыхания.

Один единственный человек, обладающий таким большим влиянием на Версальский Континент. Все его действия привели к ослаблению Гильдии Гермес.

Они запоздало поняли, что это просто удивительно.

— Виид вызвал все эти события. Лафей и Гильдия Гермес были остановлены именно Виидом. Это уже достаточно веская причина, чтобы горячо поддерживать его.

После речи Роама остальные лидеры больше не возражали против его слов.

Текущая ситуация была бы невозможна без Виида. Их силы были бы легко развеяны Гильдией Гермес.

Они признали, что им не по силам соперничество с Гильдией Гермес.

И в завершении Роам сказал.

— Поможем Вииду. Это единственный возможный для нас вариант. Если Виид проиграет, Гильдия Гермес станет наихудшим врагом, чем когда-либо ещё.

Глава 4. Крепость Пухоль

Ю Бюнг Юн следил за Королевской Дорогой при помощи искусственного интеллекта.

— Весь континент втянут в войну.

Элитные войска защищали Империю Хэйвен с севера и с юга. Между тем, крупное число игроков из Королевства Арпен приближалось для сражения.

В прошлом, решение одного человека могло начать или остановить войну.

Компания Юникорн не могла так просто проанализировать эту войну.

Империя Хэйвен имела большой отрыв, и Королевство Арпен должно было победить его, чтобы подняться. Поскольку вспыхнула война, на́чало появляться больше героев и восходящих звёзд.

У каждой из телестанций были свои слоганы для показа экстренных выпусков.

— Решающая война.

— Победитель будет доминировать над Версальским Континентом!

— Мечта королей.

В ожидании войны было придумано множество названий.

Это сражение стало бы беспрецедентным для Версальского Континента. Оно повлияло бы на весь континент. Вышедший из него победителем, стал бы доминировать над всем Версальским Континентом.

— Пока нет никаких серьёзных стычек между Виидом и Бадыреем. Один из этих двоих станет первым императором, который объединит Королевскую Дорогу.

Ю Бюнг Юн наблюдал с некоторым сожалением.

— Было бы лучше, если бы он был более прокачан.

Виид поздно начал играть в Королевскую Дорогу.

Если бы он начал играть в Королевскую Дорогу с самого начала и выбрал боевую профессию, он бы стал намного сильнее. Это было ясно из одного только просмотра квеста пустыни.

Если бы он получил финальную секретную технику мастера боевых искусств, то ни один противник не смог бы ему противостоять. Когда он открыл бы новые возможности, у него не было бы ни одного противника под этими небесами.

Вероятно, он всё равно различными путями добрался бы до севера и стал бы его развивать. Мощь его боевых подразделений была бы неукротима. Учитывая упорство Виида, его достижениям

не было бы конца.

— Какова причина того, что он не начал играть в Королевскую Дорогу с самого её старта?

Ю Бюнг Юн попросил у искусственного интеллекта подробной проверки данных.

Однако в прошлом не было никаких устройств записи, поэтому исследовать всё было невозможно.

— Это были непреодолимые обстоятельства из-за дорожно-транспортного происшествия или может быть что-то другое?

Искусственный интеллект задействовал все имеющиеся ресурсы, включая военные спутники США и Южной Кореи.

— Я выяснила точные сведения, Доктор-ним.

— Отлично. И что это была за причина?

— Он наблюдал за Королевской Дорогой, чтобы выяснить перспективы.

— Перспективы? Что конкретно это означает?

— Он определял, сможет ли заработать там деньги или нет…

— …

Чтобы развить Королевскую Дорогу, Ю Бюнг Юн использовал сочетание передовой науки и техники.

Однако Ли Хен наблюдал и ждал, чтобы определить, принесёт ли она прибыль или нет.

— Я не верю венчурным компаниям. Вы можете быть скрывающимися зарубежными преступниками с тайными мотивами.

Говоря это, Ли Хен забрал все свои накопления из банка, что было зафиксировано камерами.

— Действительно абсурдный парень.

Ю Бюнг Юн почувствовал, как повысилось его кровяное давление.

— Он всяко не на 100 % человек. Всего несколько месяцев назад Империя Хэйвен даже не могла предположить, что Виид совершит на неё набег. Гильдия Гермес не использует должным образом СМИ и общественное мнение.

Для Бадырея и Гильдии Гермес это было прискорбно.

Их тщательно спланированные планы по завоеванию континента так и не были полностью завершены. У них было несколько отличных операций по захвату Центрального Континента.

Основываясь на своей военной и экономической мощи, они могли убедительно показать своё доминирование над другими игроками. Однако они избежали сражения с Церковью Эмбиню и разочаровали игроков Центрального Континента.

Если бы они показали свою безграничную силу и без

колебаний вступили в борьбу с Церковью Эмбиню, то они бы победили.

Вместо этого они показали, что их мощь не является абсолютной. Общественные настроения сменились на размышления о том, что они эгоистичная группа, заботящаяся лишь об увеличении своей мощи.

Даже сейчас, после завоевания центра, они не могли объединить континент. Лафей был слишком занят, думая о падающей экономике Империи Хэйвен.

Они испробовали много вариантов, но так и не смогли осуществить свою мечту. Они являлись огромной организацией, которая потеряла импульс, раскрыв свои многочисленные слабые места.

Гильдия Гермес, переключённая с завоевания континента на управление, состояла из высокоуровневых игроков, пытающихся удержать свою миску с рисом.

Возможно, для них было бы лучше сосредоточиться на своей военной мощи для завоевания континента, а уже затем справляться с последствиями. Если бы они попытались править с помощью силы, то у их империи был бы лишь короткий период славы. Однако никто не знал, что произошло бы, если бы они правили всем континентом в течение 1 года, 2 лет, или дольше.

— Их позор — это Виид. Они победили бы, если бы расправились с ним чуть раньше. Гильдия Гермес слишком много заботилась о своей репутации и не направила все средства на завоевание севера. Естественно, несколько месяцев назад их силы нельзя было сравнить.

Виид и Бадырей.

Общественные настроения были на стороне Виида, но у Бадырея была самая большая мощь и поддержка.

— Ему больше нельзя помогать. Теперь это потеряло значение.

ИИ Версаль заговорила из монитора в центре лаборатории.

— Я могу смоделировать вероятность победы Виида и Бадырея в битве за континент.

— В этом нет необходимости.

Ю Бюнг Юн отказался от предложения искусственного интеллекта.

Её расчёты не всегда происходили с учётом всех возможностей.

— Ты подготовилась к передаче всех прав и средств человеку, захватившему всю Королевскую Дорогу?

— Конечно.

Этот человек получил бы все акции Компании Юникорн и

остальных её дочерних компаний.

Также туда входили инвестиции во многие крупные компании по всему миру и возможность влиять на политиков.

Было страшно представить, сколько богатств и привилегий будет иметь человек, захвативший Королевскую Дорогу.

Ю Бюнг Юн хотел, чтобы победитель единолично наслаждался всеми этими деньгами и властью.

— Но имеются некоторые недостатки.

— Какие недостатки?

— Вы желаете, чтобы ваш преемник, пройдя генетические манипуляции, основанные на биотехнологиях, превратился в супермена?

— Именно так. Это обязательная часть.

Наследник должен был быть прекрасным во всём.

Блестящий мозг и идеальное тело. Любой человек должен был завидовать его наследнику. В частности, у него должна была быть бесконечная энергия. Человек, которому поклонился бы даже гордый человек.

— Эксперименты по генетическим манипуляциям на животных показали, что функции головного мозга стимулируются чрезмерно сильно.

— Значит, они потерпели неудачу?

— Из-за инстинкта самосохранения, тело, похоже, входит в самогипноз. Слабоволие заставляет их создавать свой собственный мир и больше никогда не просыпаться.

— Хм-м.

Ю Бюнг Юн был расстроен.

Это была цель всей его жизни. Если бы эксперимент завершился неудачей, в конечном итоге завоеватель Королевской Дороги не смог бы проснуться.

— Как могут быть увеличены шансы на успех?

— Нет никакого способа вмешаться в саму человеческую волю.

Была вероятность, что первый завоеватель Королевской Дороги умрёт или впадёт в кому.

Ю Бюнг Юн кратко оглянулся на своё прошлое.

«С какого момента это начало идти не так, как задумывалось?»

Сначала, когда он только мечтал о создании технологии виртуальной реальности, у него были чистые намерения.

Он достиг своей цели, создав Королевскую Дорогу. Оставить своё богатство и власть преемнику тоже не было плохой вещью.

Но ценой стало то, что наследник мог погибнуть. Мечты и надежды на семью повернулись бы вспять.

В жизни были многочисленные препятствия, с которыми приходилось иметь дело.

— Мы слишком далеко зашли, чтобы останавливаться прямо сейчас. Сделай всё, чтобы гарантировать, что мой план проходит, как намечено.

— Слушаюсь.

* * *

Император Империи Хэйвен.

Бадырей был обеспокоен во время принятия решения. Фактически, всё закончилось тем, что он имел только один выбор.

— Я выбираю первый путь.

Дзынь!

Император решил, куда вести свою империю.

— Забыть своё слабое сердце. Все жизни на этом континенте будут в моей власти.

Господство, и кровь тех, кто меня ослушается.

Я не буду знать слабости…

Вы приняли решение управлять Империей Хэйвен с помощью силы.

Вы сможете видеть мятежников насквозь.

Иногда чрезмерная паранойя будет вызывать ошибки.

Избавляясь от мятежников, вы будете получать опыт и профессиональное мастерство.

Если вы будете управлять через страх, ваши характеристики быстро повысятся.

Темп роста рыцарей, следующих за Императором, увеличится на 45 %.

Рыцари и солдаты, принадлежащие империи, не могут ослушаться ни одного приказа Императора.

Но получить их истинную преданность будет тяжело.

Те, кого вы загоните в тупик, восстанут.

Перед смертью все характеристики Императора увеличатся на 20.

— Это не так уж и плохо.

Благодаря квестам чёрного рыцаря, Бадырей смог получить много опыта и профессионального мастерства.

Империя Хэйвен в настоящее время была на большом распутье, но он полагал, что сможет преодолеть восстания

народа.

Его поддерживала Гильдия Гермес, поэтому последствия всяко будут отличаться от обычного исхода Императора-Чёрного Рыцаря.

* * *

Виид услышал новости, что большое количество игроков Королевства Арпен направилось на юг.

— Война началась.

Он сожалел о тех, кто хотел послушать его повышающую моральный дух речь, но он был занят на охоте.

Находящиеся на севере высокоуровневые игроки Гильдии Гермес были превосходным охотничьим угодьем.

Он действовал в виде лича и был занят, создавая нежить. Во время сражения он носил полный набор Бархана, и его Сила мёртвых достигала 2218 очков.

Одно из преимуществ некромантов состояло в том, что они быстро становились более сильными, но у них были и некоторые побочные эффекты. Вера, Упорство, Концентрация, Боевой дух и Храбрость были очень сильно снижены, поэтому Виид чувствовал, что ему сложнее оставаться человеком.

Побочные эффекты уже дали о себе знать, когда Виид создал скульптуру.

Скульптуре обычной лисицы была дарована жизнь во зле.

> Лисица с тёмными кругами под глазами.
>
> Живая вырезанная лисица.
>
> Задумывалась, как хороший и милый подарок для детей, но что-то пошло не так.
>
> Художественная ценность: 3.

Небольшая скульптура молодой лисицы двигалась самостоятельно. Она тайно получила душу!

— Кил-кил-кил. Хе-хе-хе-хе!

У скульптуры лисицы была зловещая улыбка. В темноте это производило ужасающее зрелище, но сердце Виида было отнюдь не слабым.

— Я скажу тебе кое-что.

— …

— Буду честен, я понимаю твоё положение.

— …

Скульптура лисицы ничего не говорила.

— Это не твоя ошибка, что ты родилась. Я обладаю Силой

мёртвых… Нет. Нет никакой необходимости объяснить тебе такую сложную информацию. Это может быть трудно, но я хочу помочь.

Чувство родителя, смотрящего на своего ребёнка!

Скульптура лисицы спокойно опустила свои глаза в знак согласия. А затем он сказал.

— Я подарю тебя какой-нибудь маленькой девочке.

— Я так и думала. Я знала, что это произойдёт.

Виид схватил лисицу за хвост и запеленал в свёрток одежды.

Так называемые скульптуры из злой коллекции! На свёртке одежды он написал отдельную фразу.

Рекомендовано дарить в качестве подарка особо шумным детям.

— Она походит на те куклы, которые можно продать коллекционерам по высокой цене.

В прошлом Виид работал неполный рабочий день в кукольном магазине у себя на районе.

Взрослые, имеющие дело с избалованными детьми, покупали таких кукол. Некоторые дети пинали и бросали свои игрушки. Злобные куклы могли облегчить их напряжение.

Его мастерство ваяния достигло 98,9 % 9-го продвинутого уровня! Проблема с побочными эффектами Силы мёртвых на скульптуры была быстро решена.

> Божественные Доспехи Рыцаря обнаружили негативный эффект.
>
> Негативный эффект был подавлен.
>
> Благословение Гестии уменьшило Тьму наполовину.
>
> Отрицательные воздействия, вызванные Силой мёртвых, уменьшились наполовину.

При разборках с Гильдией Гермес и при ваянии скульптур, его Сила мёртвых уменьшилась на 1338.

Ему нужно было несколько больших сражений в качестве лича, чтобы увеличить её снова. Незначительные сражения увеличили бы её лишь на 10~20 очков, поэтому это не было бы так забавно.

Лич был полезен в крупномасштабных сражениях.

— Символ некроманта — гнилой запах скелетов и зомби.

После полного освоения Ремесла, его профессиональное мастерство начало увеличиваться быстро. В дополнение к разным навыкам, мастерство владения холодным оружием также стало расти быстрее.

Так же оно значительно повышало расовые навыки, дающиеся после Скульптурной Трансформации.

— Это истина Королевской Дороги.

Если бы у Виида было достаточное количество времени, он бы стал сильнее.

Его текущий уровень был 447-м.

Добыча была разбросана по всему северу. Теперь члены Гильдии Гермес страдали.

Они были одержимы тем, чтобы стать сильнее других, но в данный момент они были в тылу противника.

Они умело боролись совместно со своими товарищами и имели хорошее чувство боя.

Тем не менее, они не могли продемонстрировать своё мастерство против Виида и погибали.

— Это какая-то бессмыслица. Почему так происходит? Разведка сообщила, что уровень Виида находится в начале 400-го.

— Он может носить более лучшую экипировку, благодаря умению кузнеца, но у нас ведь тоже превосходная экипировка.

— Я уже не говорю про навыки. Я изучил лучшую комбинацию навыков для мечника. Я изучил мастерство владения парным холодным оружием.

Обычно скульптор в бою не шёл ни в какое сравнение с мечником.

Но Виид не был обычным скульптором. Он применял все свои производственные и творческие навыки в сражении.

Производственные навыки даровали ему более лучший меч и доспехи, в то время как Разрушение Скульптуры могло существенно увеличить его мощь.

Он владел ближними и дальними техниками меча, поэтому обычные игроки, естественно, были потрясены.

Он также привёл с собой таких оживлённых скульптур как Бахаморг, Элтин, Герника и Золотой Человек. Они были ещё ничего, но вот такие монстры как Ледяной Дракон, Феникс, Огненный Гигант, Имуги и Королевская Гидра реально были кошмаром для Гильдии Гермес.

Королевская Гидра и Феникс имели практически бесконечное здоровье, в то время как Огненный Гигант спутывал все их планы на поле битвы.

Иногда Виид мог использовать Скульптурную Трансформацию, чтобы превратиться в ещё более худшие расы…

Орк Каричи! Тупой Каричи просто безостановочно махал своим огромным топором. Когда придёт время, против орка может быть очень трудно бороться.

Также он мог превратиться в воина хаоса. И вся Гильдия

Гермес боялась превращения Виида в лича.

Ваяние Великого Природного Бедствия! Умение широкого радиуса действия, которое вызывало бедствия.

Члены Гильдии Гермес решили, что штурмовать города Королевства Арпен просто невозможно.

Те, кого поразит бедствие, будут в критическом состоянии, а дальше оживлённые скульптуры просто соберут урожай.

Из-за Виида Гильдия Гермес колебалась, прежде чем заходить в очередное охотничье угодье.

— Сегодня Виида никто не видел.

— Возможно, он отправился на войну. Теперь-то Гильдия сможет наконец поиграть…

— У нас появился шанс.

Они направились к деревням. Они решили без разбора нападать на всех встреченных северных игроков и восстановленные деревни.

— Сегодня мы опустошим север, как и было задумано. Не оставляйте живых. Собираемся около реки Керри.

Однако они успели пройти лишь в течение часа, прежде чем столкнулись с Виидом и оживлёнными скульптурами.

Ледяной Дракон и 40 других оживлённый скульптур. Величественные существа были полны энтузиазма.

— Он появился как раз в то самое время, когда я о нём подумал!

Виид истребил игроков Гильдии Гермес. Целых 300 человек погибли в этот день. Это были высокоуровневые игроки, находящиеся в крупнейших областях севера.

— Теперь он точно ушёл.

— Как грязно. Я отомщу ему.

— Виид убил меня лично. Я искалечу и убью его.

Следующим вечером игроки Гильдии Гермес собрались снова.

Их цель состояла в том, чтобы разграбить Королевство Арпен! Их целью стала деревня на полпути между Морой и Замком Синсаенг.

Но они встретили Виида ещё до того, как прибыли к месту назначения.

— Как он это делает?..

— Я так и знал, что он появится.

Виид уничтожил их.

Следующим днём было то же самое.

Прежде чем умереть, игроки Гильдии Гермес спросили его.

— Скажи нам по-честному. Правда ли, что ты имеешь шпиона среди нас?

— Нет.

— Это ложь. Ты не можешь обнаруживать нас настолько часто без помощника.

— Есть нечто подобное.

— Что?

— Дети кушают дома и выходят гулять в течение дня и ночи. В любом случае, у меня есть только такой ответ.

— …

Виид трудился, уничтожая Гильдию Гермес.

Он подключил оживлённые скульптуры, и многие участники Гильдии Гермес беспомощно погибали.

У Гильдии Гермес было много опыта в охоте на монстров-боссов, но оживлённые скульптуры отличались от них.

Они не были трусливы и сражались сообща. В борьбе они дополняли слабые места друг друга. Игроки Гильдии Гермес не шли ни в какое сравнение с оживлёнными скульптурами.

Виид использовал бедствия, включающие в себя землетрясения и наводнения.

— В будущем здесь появятся сельские угодья. Пометьте это место на карте… хм-м. Я должен купить здесь некоторое количество земли.

Благодаря сотрудничеству с авианами, он чётко видел все передвижения Гильдии Гермес.

Также у Виида было превосходное знание местности.

Виид объездил все опасные и безопасные места Северного Континента. Даже если он не был занят непосредственно охотой, двигаясь через область, он рисовал карту.

Карта со всевозможными знаниями областей походила на карту сокровищ для авантюристов!

— Это бессмысленно. Здесь много дождей, и в худшей случае, река здесь всё затопит.

Виид создал карту для спекуляции землёй.

Естественный ландшафт можно было изменить с помощью ваяния, поэтому подобная карта была важна для развития королевства.

Он отмечал леса, горы, места обитания монстра и всевозможные хорошие участки земли.

Он использовал свою карту и авианов, чтобы отслеживать передвижения Гильдии Гермес, и мог мгновенно их обнаруживать.

Северные игроки, сопровождающие Виида, легко убивали членов Гильдии Гермес, но чувствовали себя обеспокоенно.

— Но… разве мы не должны присоединиться к войне? Мы должны пойти на юг.

Культ Травяной Каши мчался к оккупированным Империей

Хэйвен областям севера.

К настоящему времени они уже должны были туда прибыть, поэтому игроки недоумевали, почему Виид всё ещё продолжает охотиться.

— Война? Хорошо… Я скоро отправлюсь.

— Но вы говорили, что мы пойдём на неё сегодня утром.

— Я выжидаю.

— В новостях сказали, что сражение уже началось.

— Я ещё не получил денежный перевод от телестанций…

— …

* * *

Алкард увеличил своё войско на оккупированных северных территориях Империи Хэйвен до 1,9 миллионов.

Из-за чрезвычайной ситуации он поспешно набирал войска.

— Подготовьте крепость, как было запланировано!

Когда северные игроки подошли и начали скапливаться, Алкард сосредоточился на защите крепости.

Он использовал финансовую поддержку Империи Хэйвен, чтобы создать надёжные массивные стены.

Крепость была построена на границе около основных путей передвижения. Северяне не могли пройти на юг, не пройдя это место.

Недостаток многочисленной армии состоял в том, что она не могла быстро передвигаться.

Крепость Пухоль была построена возле большой реки и могла быть использована для уничтожения северных игроков.

В то время как 100 000–200 000 воинов были размещены во всех остальных крепостях, в Крепости Пухоль находился 1 миллион воинов.

— Они не смогут так просто миновать эту крепость. Мы должны сделать это место подобным горе, раз уж они собираются на нас напасть.

Гильдия Гермес извлекла уроки из предыдущих двух неудач на севере. Было важно для начала использовать психологическую войну. Они решили сделать эту крепость настолько неприступной для вторжения, что любая тактика будет бессмысленна.

Некромант Кробидьюн и его ученики тоже прибыли на север. Командующий Алкард вышел, чтобы лично встретить его у телепортационных ворот.

— Я знаю, что вы очень заняты, поэтому спасибо вам за прибытие сюда.

— Ку-ку-ку. Некроманты благодарны за приглашение в подобное место.

Кробидьюн удовлетворительно улыбнулся, осмотревшись вокруг.

Массивные стены поднимались на 30 метров в высоту и уходили в стороны в бесконечность. На стенах были построены заводы, по ночам выделяющие яд.

Они хотели сделать этот замок в масштабе Великой Китайской Стены, но подобное было невозможно в такой короткий срок.

Стены этой крепости охранялись надежными и неустрашимыми солдатами Империи Хэйвен.

«Это великая крепость».

Крепости являлись великой силой в оборонительной войне.

В истории бывали случаи, когда они давали большие преимущества обороняющейся стороне.

После нескольких побед с использованием крепостей, возникало психологическое давление, и люди в дальнейшем боялись вторгаться туда.

— Это действительно великая крепость. У Командующего-нима талант создавать нечто большое на короткое время.

— Те молокососы с севера должны быть польщены, что мы считаем их за достойных противников.

— Когда они прибудут?

— Вероятно, мы сможем увидеть их сегодня в полдень.

— В таком случае, я принесу несколько жертв, пока буду их ожидать.

Некроманты начали готовиться к сражению.

Крупномасштабная война.

Северным игрокам пришлось бы тяжко в сражении против некромантов. Из-за характерного быстрого развития некромантов, уровень Кробидьюна уже перевалил за 500.

Его уровень был близок к Бадырею, но он не смел говорить об этом во всеуслышание. Он боялся, что у него могут возникнуть из-за этого проблемы с Бадыреем и его могущественными последователями.

«В долгосрочной перспективе… я стану более успешным. Поскольку я — некромант».

Кробидьюн и его ученики сосредоточились на одной лишь самостоятельной прокачке. Он прибыл на север только потому, что увидел в этом возможность получить несколько уровней и повысить своё профессиональное мастерство.

Ему было достаточно просто стоять за Алкардом и поднимать нежить. Что может быть проще.

— Я с нетерпением жду ваших действий.

— Конечно. Я надеюсь показать вам, чего стою.

К полудню того же дня в небесах с юга что-то показалось.

Денг-денг-денг!

— Враг!

Крепость Пухоль перешла в состояние полной боевой готовности.

Приближались тысячи летающих существ.

Защитники непрерывно выискивали в небе виверн и авианов. Лучники подняли свои большие луки к небу. Это были специальные луки, разработанные для увеличения дальности стрельбы по авианам. Маги подготовили свои заклинания.

Вскоре летающие существа приблизились на расстояние, где могли быть хорошо рассмотрены.

— Не стрелять. Это союзники!

Корпус грифонов!

Главным образом они действовали в области Градиан, но недавно Виид убил Мьюла. К тому же Мьюл потерял свое бесценное копьё грома.

— Поражения случаются. Но я не могу простить, что он одолел меня настолько трусливым способом.

В итоге корпус грифонов прибыл на север для отмщения.

Крепость Пухоль подготовила все свои оборонительные приспособления и стала терпеливо ждать.

Моральный дух Алкарда и других солдат находился на высоте.

— Северные ублюдки. Мы хорошенько потопчемся по ним!

— Под руководством Алкарда-нима мы безоговорочно победим. Никто не сможет взять эту крепость.

— Я хотел бы побыть со своей семьёй. Однако мои домочадцы поймут меня, узнав, что я борюсь во славу Империи Хэйвен.

У Командующего Алкарда были исключительные способности и высокое лидерство, поэтому моральный дух солдат поднялся ещё выше.

Марш мог понизить стойкость и моральный дух, но оборона крепости означала, что солдатам можно было бороться без передвижения.

Здесь также находились 20 000 игроков Гильдии Гермес. Половина из них до этого была активна на севере, в то время как остальные прибыли через телепортационные ворота.

Также здесь находились репортёры от телестанций.

— Мы ведём репортаж из Крепости Пухоль. Ветер спокоен, а небо ясное. Сегодня будет жестокий день, поэтому на лицах людей заметно волнение.

— Я только что прибыл на место. Я предполагаю, что сражение начнётся через несколько часов. Империя Хэйвен занята укреплением стен и проверкой оборонительных сооружений. С вами на связи Канг Беом-Чжин из СТС Медиа.

Репортёры носили великолепную экипировку.

Репортеры были глубоко и страстно увлечены Королевской Дорогой. Их посылали в различные области, чтобы транслировать приключения.

Иногда случались сложные ситуации, поэтому по выходным журналисты неистово поднимали свои уровни.

Высокий уровень и уникальная экипировка репортёров иногда вызывали жестокую зависть у зрителей.

Через час со всех сторон начали появляться люди.

— Культ Травяной Каши!

Игроки Гильдии Гермес напряглись. Они ясно видели силу тактики при борьбе с северными игроками.

Северные игроки ехали верхом на лошадях и быках. Продолжали появляться сотни людей, и общее количество быстро перевалило за тысячи.

Гильдия Гермес просто наблюдала. Если бы они покинули ворота, то несомненно попали бы в ловушку. По каким-то причинам северные игроки развели походные костры и достали котлы. Некоторые бегали вокруг и что-то собирали с земли.

— Они же…

— Прежде чем умру, я поем травяную кашу.

Прибывшие игроки для начала варили травяную кашу согласно своим предпочтениям.

Они варили травяную кашу с говядиной и с шабу-сябу[3]. Они ели травяную кашу перед битвой, чтобы заполнить животы.

Среди людей из Порта Варна морепродукты были довольно популярны.

— Куах. Я не могу убить этих моллюсков. Я не могу закинуть их в эту глубокую кастрюлю с супом.

— Не переживай. Все подразделения Культа Травяной Каши равны. Начиная с сегодняшнего дня, я буду принадлежать подразделению Поганковой Каши.

— Сонбэ-ним, это великолепно.

Люди продолжили собираться на равнинах и есть свою любимую еду.

— Недавно пойманный земляной червь. Два золотых!

— Свежая полынь! Её восхитительно есть с травяной кашей. Вы можете насладиться ей всего за 3 серебряных монеты.

— Крабы. Передние клешни крабов продаваться не будут. Подошедших первыми обслуживаю в первую очередь!

— Починка оружия. У кого есть желание починить оружие за 3 медяка?

Перед стенами быстро образовался рынок.

Тысячи людей ели и торговали. Торговцы севера открыли палатки и начали горячо продавать свои товары.

— Большой молот для уничтожения Гильдии Гермес! Не волнуйтесь о прочности и просто от души размахивайтесь им.

— Кожаные доспехи, которые защитят ваше тело в любое время, где угодно! У кожаных доспехов есть уникальное свойство останавливать стрелы. Это важнейшее свойство при попытках добежать до стен!

— Лестницы! Продаются осадные лестницы, способные удержать шесть человек. Поспешите, количество ограничено. Сегодня вы станете героями, сумевшими уничтожить крепость!

Северные торговцы в основном рассматривали жизнь, как бессмысленное путешествие.

Они не заботились о спасении жизней, и желали лишь заниматься бизнесом. Торговцы Королевства Арпен заранее закупили множество военных товаров и притащили их сюда, чтобы продать подороже.

Многие участники Травяной Каши продавали осадные орудия. Кузнецы Моры также делали здесь деньги.

Открытый рынок на поле боя играл роль войск снабжения, поэтому торговцы были готовы рисковать своими жизнями.

Они были фондом, позволяющим северным игрокам идти на войну.

Конечно, при гибели игроков Гильдии Гермес была возможность успеть схватить их вещи. Торговцы стороны победителей получили бы астрономическую прибыль с войны.

— Что это?

— Разве это нормальная атмосфера перед войной?.. Похоже, я заболел.

Боевая готовность охраняющих стены членов Гильдии Гермес подкосилась. Они не могли оторвать потрясённых взглядов от расслабленных северных игроков.

Хотя некоторые лица стали наоборот ещё более решительными после наблюдения за северными игроками.

«Это не шутки. Все их действия имеют под собой чёткую логику».

«Если эта крепость будет захвачена… то оккупированные области севера будут потеряны. А возможно и весь Центральный Континент…»

Члены Гильдии Гермес притихли.

Подобные действия перед сражением делали врагов более

зловещими. Было трудно предположить результат боя до его начала.

Вскоре после этого вдалеке появилось огромное облако пыли, сигнализирующее о прибытии ещё большего числа северных игроков.

— Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Северные игроки прибывали подобно колонии муравьёв.

Солдаты, охраняющие стены, положили руки на своё оружие.

— Подготовиться к битве!

Некоторые уже подготовившиеся члены Гильдии Гермес начали дрожать. Однако те, кто был опытен в сражениях, продолжали быть невозмутимы.

— Не паникуйте. Это ещё не всё.

— А?

— Это только начало. Они ещё долго будут продолжать прибывать.

Северные игроки покрыли всю землю. Величественное зрелище одних только людей.

Всё больше людей продолжало прибывать на равнины. Людям не было никакого конца. Дальнобойные лучники могли выстрелить куда угодно и всё равно в кого-нибудь попасть — насколько здесь было многолюдно.

— Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Земля дрожала от криков и топота. Даже мощные стены вибрировали, когда подходили всё новые люди.

Алкард и старшие чины Гильдии Гермес молча с тревогой выжидали.

«Скоро появится Виид».

Виид был командующим этой армии.

Большая потасовка!

Это было сражение, которое определяло не только хозяина Северного Континента, но и всего Версальского Континента.

«Как именно он появится? Возможно, он появиться с очередной своей странной песней. Однако ситуации на равнинах и у крепости абсолютно отличаются друг от друга».

Чем успешнее был командующий, тем больше войск он имел.

Армия могла развалиться после того, как командующий несколько раз терпел поражение.

«Толпа, подобная этой, не сможет захватить это место со своими странными методами».

Крепость Пухоль имела высокие и массивные стены!

Гигантское строение, протянувшееся примерно на 6 километров вширь. Это была самая большая крепость, защищающая все оккупированные области севера.

Мьюл и Алкард горели желанием мести.

— Сегодня мы покажем им силу Имперской армии.

— Согласен. Мы не отдадим Виииду ни метра земли.

— Кул-кул-кул. Так или иначе, война включает в себя массовые убийства… Будет множество людей, которых я смогу использовать для демонстрации своих навыков. Некроманты созданы для подобных сражений.

Высокоуровневые игроки Гильдии Гермес были полностью уверены, что станут героями этого сражения.

Это была грандиозная война против Королевства Арпен, поэтому простого показа их, как героев на передаче, было бы уже достаточно. В качестве героев они превзошли бы Виида.

Гильдия Гермес ждала появления Виида. Но тут среди северных игроков началось сильное волнение.

— Ч-что за?.. Кто те парни?

— Они приближаются сюда…

— А-ак! Беда. Двигайтесь, пока нас не затоптали до смерти!

Армия Империи Хэйвен думала, что это прибыло подкрепление.

Однако Культ Травяной Каши слышал, что из Города Рассвета прибывают войска орков. Те не знали о ситуации впереди и из-за неосведомленности продолжали приближаться.

— Двигайтесь немного быстрее.

— Подумайте о людях позади вас.

Люди всё давили, и северные игроки не могли больше оставаться на своих местах.

— Начнём сражение, пока нас не задавили.

— Да!

— Ах, ну я не знаю. В любом случае мы можем умереть…

Без какого-либо объявления к началу сражения, Культ Травяной Каши в едином порыве начал идти к Крепости Пухоль.

А далеко за ними можно было заметить войска орков.

Они присоединились к войне благодаря великому орку Каричи! Каричи был тем, кого орки очень восхваляли.

Здесь было по крайней мере 2 миллиона орков, состоящих из игроков-орков и их потомства.

— Сражайтесь смело. Мне не нравится отступать, чвиик!

— Мама, мне немного страшно. Чвик. Я хочу пойти домой и поесть риса.

— Это невозможно. Чви-чвит. У нас закончился рис.

Среди орков не было различий между сыновьями и дочерями, когда они вели своих детей к полю битвы.

Игроки приближались к Крепости Пухоль.

Борьба за владение севером Версальского Континента

началась.

Глава 5. Раскрытый план

Перед всеми игроками, принадлежащими Империи Хэйвен, выскочило окно сообщения.

Дзынь!

Объявлена война.

Благодаря занятию обороны в Крепости Пухоль, Моральный дух всех солдат увеличивается на 310 %.

Солдаты будут слепо верить в победу и смогут в полной мере показать свои боевые навыки.

Уверенность в себе оказывает большое влияние на силу атаки.

Защитные навыки всех боевых подразделений увеличиваются на 1.

В зависимости от высоты стен, урон от выпущенных стрел возрастёт до 161 %.

Урон от вражеских стрел будет уменьшен до 44 %.

Благодаря занятию обороны в крепости, урон от всех магических атак врага будет уменьшен на 47 %.

Данные эффекты будут уменьшаться или исчезать по мере уменьшения прочности оборонительных построек.

Удача всех солдат увеличится на 54.

В зависимости от состояния Крепости Пухоль, скорость восстановления раненых увеличится до 63 %.

Выносливость будет восстанавливаться на 67 % быстрее, чем обычно.

Приготовления Алкарда к войне были близки к идеальным.

— Огонь!

Стрелы взмыли в небо и упали среди северных игроков.

— Куе-ек!

— Уа-а-а-ак!

Под градом стрел игроки начали превращаться в серый свет.

Алкард разместил оборонительные войска на удобных позициях.

— В бой. Убивайте любого, кто приблизится!

Когда северные игроки напали на крепость, вспыхнула полномасштабная война. Другая сторона знала их тактику и была хорошо подготовлена.

Северные игроки бежали к крепости изо всех сил.

Они прикрывались щитами, блокируя стрелы, и пытались забраться на стены, используя лестницы, купленные у торговцев.

Т-тодук!

— Угх. Лестница сломалась.

— Они бракованные!

31 из 100 лестниц в итоге сломались!

На самом деле качество лестниц было хорошим. Просто лестницы не могли противостоять весу сотен игроков, пытающихся по ним взобраться.

Высокоуровневые игроки Гильдии Гермес нервничали.

— Забавные парни. Не позволяйте им ни шагу ступить по стенам!

Находящиеся на стенах солдаты Имперской армии наносили удары копьями. Из-за положения осаждённых, они решили, что сражение намного легче, чем они сперва считали.

Алкард посмотрел на Кробидьюна.

— Похоже, трупов набралось уже достаточно… Не хотите ли начать?

— Ещё нет… Трупов много, но им недостает качества. Нежить, сделанная из них, окажется слишком тупой.

— А что насчёт Мьюла-нима?

— Он не сдвинется с места, пока не заметит Виида. Он хочет возместить свой прошлый привкус горечи.

Пока что Кробидьюн и Мьюл оставались на заднем плане.

Стены Крепости Пухоль были построены высокими и толстыми, чтобы быть готовыми к подобным волнам северных игроков.

«Мы окружены со всех сторон, но Крепость Пухоль может с этим справиться. Нас осаждают как минимум с трёх сторон, но оборона даёт нам 10-кратное преимущество. На открытой местности воюют только дураки».

Он считал, что ему очень повезло добиться права командовать игроками Гильдии Гермес.

Алкард: «Ни один игрок Гильдии Гермес не должен покидать стен. Через некоторое время у нас появиться шанс растоптать врага. Но на данный момент просто защищайте свои позиции».

Звание командующего на поле боя могло принести ему силу, власть и славу. Алкард предпочитал добиваться борьбы в благоприятных для себя условиях.

Игроки Гильдии Гермес были бы истреблены северными игроками, если бы оставили стены. На Центральном Континенте была важна дисциплина, поэтому солдаты следовали приказам командующего.

Северные игроки походили на бурные приливные волны.

Они приставляли лестницы к стенам, но гибли, пытаясь по ним взобраться.

Алкард: «Благодаря шпионам, мы прекрасно осведомлены об их планах. Это сражение станет прелюдией к захвату всего севера».

Алкард излучал уверенность.

* * *

Культ Травяной Каши провёл чрезвычайное стратегическое собрание.

Команда собравшихся состояла из бывших высокопоставленных военнослужащих и сценаристов военных фильмов.

Солдатам приходилось включать на максимум своё воображение, когда они участвовали на войне в Королевской Дороге.

Естественно, предлагались всевозможные идеи.

— Авианы должны сбрасывать на них помёт. А перед этим мы накормим их гнилыми фруктами.

— Я использовал бы орков в качестве партизанских солдат. Можно было бы выдавать им еду за каждые пройденные 100 километров.

— О чём вы только думаете? Мы можем выдвинуть по крайней мере 10 миллионов мечей. Мы обладаем непобедимыми подразделениями новичков.

Было озвучено множество причудливых идей, таких как операция по птичьему помёту.

— Торговцы в Порту Варна страдают от морской болезни. Я бывший судостроитель, вы не будете возражать, если я кое-что скажу?

— Конечно.

— Если у тебя есть хорошая идея, выйди вперёд и скажи её.

— Сюда нужно пригнать большие суда. Если их потопить, они должны полностью заблокировать реку. Это отрежет Крепость Пухоль от питьевой воды.

Грандиозный план по постройке дамбы для блокирования реки!

Фермеры поддержали эту идею.

— В этом регионе недостаток воды, поэтому изменение водных путей будет большой поддержкой для нас.

Архитекторы и судостроители взялись за разработку этой идеи и были очень взволнованы.

— Если мы преодолеваем некоторые технические трудности… ах. Это предложение вполне осуществимо. Мы

сможем это сделать.

— Сейчас военное время. Я построю в этой области несколько судов.

Это был великий план. Многие люди поддержали его.

Через Манауэ отчёт был отправлен Вииду.

— Неплохо.

— Действительно?

— Манауэ-ним, вы могли бы изменить поток реки… на восток.

— Почему именно туда? В восточной области много песчаных областей, сложных для сельского хозяйства, а также утёсов.

— Роскошные виллы.

— …

— Мы сможем построить на вершинах утёсов роскошные разноцветные дома. Это по-настоящему будет захватывать дух. После завоза песка и вызова нескольких наводнений сформируются пляжи.

Манауэ и Виид обменялись хитрыми взглядами.

Это был запах денег!

Они копили богатства благодаря ввозу контрабанды в Империю Хэйвен, но они не знали, сколько времени это ещё сможет длиться.

Спекуляция землёй была самым верным бизнесом.

— Объекты жилищного строительства будут джекпотом.

— Это возможность заработать состояние.

— Смотря на это в долгосрочной перспективе, затраты на постройку сооружений и инфраструктуры довольно большие. Имеется вероятность, что никто не приедет.

— Будет бесплатный вход, и ещё мы можем включить туда еду и напитки. В области можно открыть сувенирные лавки для туристов, отели, ночные клубы и казино. Это не так уж далеко от Города Рассвета, так что это место может стать потенциальным золотым яйцом.

Спекуляция землёй Виида накрыла весь север!

Однако это предложение невозможно было выполнить прямо сейчас, поскольку от начала войны прошло лишь несколько дней.

Нужно было подождать пока север не продвинется к югу.

Но Виид, само собой, купил эту землю.

Солдаты и сценаристы решили определиться с основной концепцией.

— Мы должны создать общий эскиз сражения. Нам нужно отправиться на Центральный Континент и обеспечить разгромную победу Королевства Арпен.

— Что насчёт киносценаристов? Принимая во внимание

ситуацию на Центральном Континенте, нужно составить несколько долгосрочных планов по освобождению городов и королевств. Каков у нас план?

— Соберите воинов. Необходимо вычислить точное время и численность. Как только враги устанут, мы уничтожим их.

В их армии были настоящие высокопоставленные генералы военно-воздушных сил и военно-морского флота.

Пожилые военнослужащие были озадачены.

— Почему именно писатели? Неужели солдаты смогут понять ваши объяснения?

— Глядя на эти равнины, я вспоминаю однажды виденную мной сцену копошащихся муравьёв. Позади них ничего не остаётся.

— Но в вашем плане нет никакой определенной стратегии.

— Я так вижу.

— …

* * *

Строя планы, солдаты и игроки не ложились спать всю ночь.

Военный план № 9891.

Стратегические цели:

Полное освобождение Королевства Арпен и завоевание Центрального Континента.

Доступные активы:

Неисчислимое количество войск.

Большое количество людей всё ещё приходит из городов, поэтому здесь по крайней мере несколько десятков миллионов человек.

Но возможно их даже больше 100 миллионов.

Учитывая особенности питания орков, необходимы практически бесконечные поставки продовольствия.

Военное обмундирование люди должны будут покупать себе сами.

Осадные орудия отсутствуют.

Ландшафт изучен на 100 %.

Характер врага изучен на 76 %.

Учитывая военную и экономическую мощь Империи Хэйвен, ожидалось, что у неё будут некие скрытые силы.

В разработке плана участвовало 360 солдат.

Культ Травяной Каши был разделён на отряды, в зависимости

от их особенностей и плана сражения, разработанного основываясь на особенностях ландшафта.

Совещание началось за несколько дней до сражения в Крепости Пухоль и проходило круглосуточно, ведь они планировали завоевывать весь Центральный Континент.

— Этот план является лучшим, что мы можем придумать. Как только мы нанесём серьёзный удар по врагу, это станет мостом к завоеванию Центрального Континента.

— Предполагаемые потери в Крепости Пухоль — 6 миллионов… Погибнет количество народа, равное населению какой-нибудь страны.

— План составлен нашими руками, поэтому он должен завершиться успехом.

Высокопоставленные чины Культа Травяной Каши поделились своими планами с лордами севера.

Толстая книга размером в 490 страниц была роздана ключевым фигурам севера.

— План № 9891… большой. Кажется, мы сможем чего-нибудь добиться.

— Теперь, когда у нас есть это… нужно просто ждать. Ну теперь держитесь, ублюдки Империи Хэйвен!

— Прекрасный план. Он полностью соответствует моему характеру.

— Ху-ху. Я перечитал его двадцать раз, и он просто удивителен. Победа близка.

Ключевые фигуры севера открыли книгу, содержащую план.

— Ах… настолько большой. Гм. Правильно. Куо-ох!

— Замечательно. Только почему я хочу спать?

— Что ж, это похоже на хороший план! Пожалуй, я прочту его за сегодня-завтра.

— Это сложно. Получается, я вхожу в отряд альфа. Нет, в отряд браво. А пароль… друранг!

Проблема состояла в том, что план обладал эффектом, схожим по действию с сильным снотворным.

В результате игроки не могли его понять и следовать плану как положено.

Игроки получили его в тот самый момент, когда началась война.

— План по занятию области. К нему нужны пояснения… я ничего не понимаю.

— Так он говорит нам как бороться? Получается, предполагается, что мы проникнем сзади? В нём есть несколько вариантов сложных манёвров в зависимости от развития ситуации. В любом случае, его составляли умные парни…

— Ум-м. Мы должны присоединиться к подразделению, стоящему рядом.

Подразделение Поганковой Каши Культа Травяной Каши находилось в авангарде.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

— Капитан, что вы получили?

— Ах, это… хорошее чтиво.

Этим планом восхищались, даже не читая его.

— Куа. Эта книга. Она говорит нам что делать. Теперь всё обретает смысл. Короче нам нужно просто бежать вперёд.

— Наши умные командующие всё распланировали… Мы просто должны следовать за тем отрядом.

— Не разбегайтесь по большой площади.

— Те парни. Они могут сразу сдаваться.

Шпионы Империи Хэйвен поспешно выкрали их план.

Алкард, Лафей и наивысшие члены гильдии дрожали от страха и восхищения, рассматривая этот план.

— Я понятия не имел, что в Королевстве Арпен столько умных людей. На войне всегда есть много недостатков. Недостатки, которых мы боялись, показаны здесь.

— Они поделены на группы, чтобы использовать эти недостатки себе на пользу. Всего несколькими манёврами они могут плавно перейти к завоеванию Центрального Континента. Это абсурдно!

— Мы должны сосредоточить на этом наше внимание и в будущем усилить обороноспособность нашей империи.

— Нужно разработать новые модели оружия и чертежи деревенских построек, а также операции по огораживанию территорий.

Командующие военно-воздушными силами и военно-морским флотом разработали уникальные методики. Спустя месяц после того, как эти планы воплотились бы в реальность, иметь дело с империей стало бы неимоверно сложно.

— Для борьбы с авианами нужно использовать крупные коммерческие суда. Авианосцы должны выполнить операции по сдерживанию прибрежных городов.

— Поторопитесь. Примите срочные меры. Если мы сейчас промедлим, потом будет слишком поздно.

Наивысшие чины Гильдии Гермес прочли план и разработали ответную тактику.

Совещание длилось всю ночь и продолжилось следующим утром.

Не имело значения, сколько бы для этого понадобилось денег и рабочей силы.

Основные силы и финансы Гильдии Гермес были направлены на разработку ответных мер.

* * *

— Куа-а-а-а-ах. Куда нас только занесло?

— Выровнять строй. Так или иначе, всё, что мы должны делать — это убивать.

— Вы видели этих мертвецов?

— Я получил лишь простой пояс из ткани. У него только 2 очка брони. Это просто издевательство.

Игроки Гильдии Гермес стояли на стенах.

Северные игроки пытались на эти стены вскарабкаться.

Они не могли обеспечить себе опорные точки для завоевания крепости и гибли.

Сотни воинов с топорами подошли к воротам, но те были сделаны из 13 слоёв стали.

Алкард контролировал оборону с самого высокого места в крепости.

— Остановить тех парней. Добейтесь, чтобы войска поддержки могли быть вызваны в любое время!

Также над воротами были установлены камни.

— Атаки камнями начнутся позже. На данный момент поддерживайте всё как есть!

Имперская армия должна была сохранять свои ресурсы как можно дольше.

Он читал план северных игроков, поэтому по памяти сверял с ним свою стратегию.

«Скоро нападающие пойдут на прорыв. Осталось уже недолго. Вот тогда и начнётся настоящее сражение».

Маги Гильдии Гермес подготовили заклинания массового уничтожения и нацелили их на северных игроков.

Это походило на заливку их в море — настолько много было людей, ждущих своей очереди к атаке.

— Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Боевой клич Травяной Каши.

Гильдия Гермес и Имперская армия уже устали его слушать.

— Атакуйте!

— Сражайтесь без страха.

Стрелы и магические заклинания северных игроков также летели к крепости. Имперские маги и элементалисты перехватывали их.

Сражение, начавшееся у северной стены крепости, всё расширялось.

Хоть Алкард и осуществлял общую стратегию, войсками должны были управлять командиры рангом ниже.

«Для занятия стен должны подняться авианы».

Средние командиры учли это и организовали соответствующие элитные отряды. Своей команды ждали срочно посланные высокоуровневые лучники и маги Гильдии Гермес.

«Но почему не видно ни одного авиана?»

В небе не было замечено даже воробья.

«Только не говорите мне, что план № 7 изменился».

Слишком большое волнение тоже являлось грехом.

Средние командиры не ложились спать всю ночь, читая план северян.

«Значит, они поспешно приступили к 11-му плану».

Алкард послал часть рыцарей на юг, чтобы проверить, насколько его предположение верно.

— Сейчас. Это всё часть того плана.

Вскоре некоторые участники Травяной Каши начали бить своими топорами стены. Так как лестницы разрушились, они решили выдолбить небольшие уступы, чтобы взбираться по ним наверх.

— Остановите их!

Воины с топорами были истреблены лучниками. Действия северных игроков было слишком предсказуемы.

Равнины перед Крепостью Пухоль были заполнены сотнями тысяч людей, которые всё продолжали стекаться.

Среди северных игроков можно было различить отдельные выкрики.

— Давайте сложим те камни.

— Хорошо. Окей. В этом у нас имеется опыт.

Люди, привлечённые к строительству пирамиды в Королевстве Розенхайм. На севере они построили Статую Богини Фреи, а также множество Великих Зданий.

Игроки быстро начали складывать перед Крепостью Пухоль груду камней.

— Уф-ф. Ох-х. Сюда. Пожалуйста, отправьте меня на штурм стен.

— Несу камни. Уйдите с дороги!

Люди двигались через толпу, неся огромные камни. Один за другим камни под стенами превращались в горы.

Некоторые северные игроки даже тянули камни при помощи быков. В зависимости от размеров, камни несли группами по 5–6 или даже по 20 человек.

Это не прерывалось даже когда людей убило магией и стрелами. Люди продолжали таскать камни к стенам.

Это был план, спонтанно придуманный несколькими членами Травяной Каши, но это было довольно эффективно.

— Захватим стены. Уа-а-ах!

Северные игроки ринулись волной.

Огромные горы из камней были готовы, и северные игроки начали подниматься на стены.

Алкард почувствовал, будто его ударили по затылку!

— Ничего не изменилось. Защищайте места их нападений и убивайте их!

Гильдия Гермес и Имперская армия обладали превосходными навыками, и они могли хорошо оборонять стены.

Они имели преимущество, так как стены Крепости Пухоль были чрезвычайно велики.

В этот момент Кробидьюн закатал рукава.

— Может, мне их немного потрепать?

Сражение продолжалось уже два часа.

Вокруг накопилось множество тел, поэтому у него уже чесались руки!

Большинство трупов стали бы только зомби и скелетами, но их масштаб всё равно делал это забавным.

Алкард немного волновался и вежливо сказал.

— Пожалуйста, подождите ещё немного. Будет лучше, если ваше умение изменит ход битвы. Вы же не думаете, что лучшего шанса для вас не появится?

Кробидьюн мог предоставить солдатам немного передышки. Но у Имперской армии всё ещё было преимущество, а стены были всё ещё не заняты.

Алкард хотел аккуратно использовать свои способности командующего в этом сражении.

В то же время он не хотел использовать козыри настолько рано.

— Я понимаю.

Кробидьюн согласился со словами командующего и отступил.

«В будущем будет больше трупов».

У него было бы ещё много возможностей сыграть против северных игроков.

Мьюл, ждущий Виида, даже не шелохнулся.

* * *

Виид запоздало прибыл к Крепости Пухоль после охоты на

игроков Гильдии Гермес.

— Хм. Они уже борются.

Он был по крайней мере в трёх горах от сражения.

Крепость Пухоль казалась меньше размера его пальца. Как и ожидалось, стратегия северных игроков состояла в том, чтобы продолжать наскоки.

Ему не нужно было смотреть на отдельные детали, чтобы видеть общую картину.

Это был шокирующий вид, даже просто со спины Виверны-1. Вид людей, покрывших собой несколько километров и направляющихся на юг, был невероятен. Было похоже, будто здесь собралось всё население Королевства Арпен.

— Преображение в лича сильно́, но имеются побочные эффекты, кроме того меня будет преследовать Мьюл.

Благодаря телестанциям он уже знал о Мьюле.

Как только Виид раскроет свою личность на поле битвы, он тут же станет объектом непрерывных нападений войск грифонов Мьюла. Также тот заметил бы, если бы Виид вынул копьё грома.

Войска грифонов, будучи одним из самых сильных подразделений Империи Хэйвен, набросились бы на Виида.

— Несмотря на это, глупо думать, что нет никаких вариантов. В этом мире есть то, что называют выбором. На этот раз он указывает на землю, а не на небо.

Виид вытащил Нож Скульптора и применил его к скалам под ближайшим утёсом.

— Из-за масштабов войны необходима крупная скульптура.

Крупные скульптуры давали подавляющую выносливость и Силу, но становились лёгкими целями для врага.

— У крота или многоножки будут некоторые преимущества.

Он сделал длинное уродливое тело и морду с несколькими усиками, торчащими словно антенны. Обе его лапы были сильны и остры.

Скульптура подземного монстра!

По умолчанию, его узкая голова была сделана так, чтобы можно было рыть и свободно перемещаться по узким проходам в земле.

— Эффективная и простая красота. Кажется, она соответствует последним тенденциям в дизайне.

Морда и тело полностью соответствовали многоножке. Но она выглядела более ужасно, так как имела только две пары передних и задних лап.

Зрелище, способное заставить девочек и детей кричать от отвращения!

Обычно Виид делал скульптуры, которые потом можно было

бы произвести в качестве игрушек.

— Я надеюсь продать множество игрушек. Её глаза должны производить хорошее впечатление. Я должен сделать немного невинные глаза. Голова слишком большая, так как она вытянута, но как минимум глаза уж должны быть кристально чистыми.

Форма самого тела была схожа с отвратительным злобным монстром.

— Я не могу лишить её охотничьих навыков. Она должна стать невероятно разрушительной.

Рот мог сожрать полдюжины человек за раз.

— Я должен быть в состоянии поймать любого, кто попытается сбежать. Или, возможно, мне придётся убегать. Необходима многофункциональность.

Он добавил по бокам крылья и паутину. Это давало возможность легче управлять передвижением, а также с помощью паутины захватывать трофеи.

— Кроме того, должен быть хвост.

Толстый и острый хвост, способный бить, словно кнут.

Виид был удовлетворен скульптурой, но ему казалось, что она будет слишком слабой, когда он преобразуется в неё.

— Она недостаточно убийственна. Всё как-то слишком просто.

Он хотел создать действительно сильную скульптуру для Скульптурной Трансформации.

Ему нужно было что-то такое, что будет нетрудно использовать на поле битвы.

Взгляд Виида уставился прямо на зияющий рот. Хотя тот был огромен, Виид включил своё уникальное чувство эстетики.

— Он не слишком плох, но этого недостаточно. Нужно добавить язык, растягивающийся подобно змее. А также острые зазубренные зубы.

Но даже этого всё ещё было недостаточно. Этому крупному существу всё ещё недоставало величественного вида.

— У него должны быть какие-нибудь дальнобойные навыки.

На этот раз он произвёл кое-какие улучшения в задней части скульптуры. Так называемая реконструкция задницы!

— Я сделаю атаку запахом, который трудно вынести.

Он удлинил тело, чтобы добиться полной идентичности с многоножкой.

Внешность, на которую невозможно смотреть дольше одной секунды.

— Я потратил много времени, но зато я сделал удовлетворительную работу.

Он работал над многими скульптурами для увеличения

своего мастерства на пути к мастеру ваяния. И среди них эта работа стала его любимой.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

— Склизкий Глист.

Склизкий Глист, правильно?

— Правильно.

Вы создали прекрасную скульптуру! Склизкий Глист был завершён!

Работа, созданная скульптором Виидом, являющимся героем, который спас мир, а также авантюристом.

Слухи о способностях Скульптора Виида уже распространились по всей земле.

Он создал шокирующую работу Склизкий Глист!

Неприятная внешность и странный запах препятствуют тому, чтобы люди подходили к ней близко.

Художественная ценность: 30.

Специальные Свойства: Склизкий Глист увеличит восстановление здоровья и маны на 41 % в течение дня.

Моральный дух ваших товарищей снизится.

Жители будут отказываться селиться возле этой скульптуры.

Удача уменьшится на 35 %.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Текущее количество созданных Прекрасных скульптур: 144.

Восстановление здоровья и маны было быстрым, но другие свойства являлись мусором.

Например, запах уменьшал стоимость окрестных земель, что было по-настоящему ужасно.

— Бесполезность её свойств не имеет значения. Скульптурная Трансформация!

Вы использовали Скульптурную Трансформацию.

Бесконечная любовь к скульптуре делает скульптора и скульптуру похожими друг на друга!

Шея и тело Виида начали утолщаться, пока их стало невозможно отличить друг от друга.

Он стал округлым существом.

У него выросли толстые руки и ноги с острыми когтями.

По бокам появились тонкие крылья, а сзади вырос хвост для атак.

Ему повезло, что после преобразования у него не оказалось под рукой зеркала.

Ваше тело изменилось, поэтому вы не можете носить бóльшую часть текущего снаряжения.

Необходима новая, соответствующая вашей расе, экипировка.

Влияние Скульптурной Трансформации существенно увеличило Упорство и выносливость.

Интеллект и Мудрость упали до низшего значения.

Характеристика Искусства исчезла.

Удача будет часто изменяться на -350. Этот штраф будет распространяться и на окружающих.

Близость к земле достигла максимального значения.

Благодаря особенностям выживания данной расы, здоровье и выносливость увеличились на 600 %.

Вы получили устойчивость к ядам.

Кожа отвердела.

Эффекты будут продолжаться до тех пор, пока действует Скульптурная Трансформация.

Благодаря Скульптурной Трансформации вы получили пять расовых навыков.

Рытьё: 36 % 8-го продвинутого уровня.

Вы можете менять своё местоположение с помощью рытья.

Однако есть риск, что мягкая почва обвалится.

Встряска Земли: 48 % 3-го продвинутого уровня.

Вы страшное существо, живущее в глубинах земли.

Иногда вы можете потратить выносливость для создания землетрясения, чтобы напугать существ на поверхности земли.

Однако для нападения на кого-либо вам потребуется огромная сила.

Формирование Болотистой Местности: 11 % 6-го продвинутого уровня.

Вы можете изменять ландшафт местности. Сырая земля является наилучшей для сельского хозяйства, но

кроме этого она увеличит скорость вашего передвижения и ускорит восстановление выносливости.

Стойкое Здоровье: 88 % 9-го продвинутого уровня.

Максимальное здоровье увеличилось в 6,58 раза. Вы сохраните жизнь, даже если лишитесь части своего тела.

И хотя от этого несколько ухудшится здоровье, вы не будете получать постоянного урона.

Существует 85 %-я вероятность удержать свою жизнь даже на самом пороге смерти.

Пожирание: Мастер.

Вы можете поедать большое количество продуктов. Тело будет забирать из еды питательные вещества для быстрого перемещения и излечивания ран.

Естественно, вы легко можете поедать что-либо живьём.

Возможно, даже людей…

Это было огромное существо, но оно имело лишь несколько основных умений и навыков.

Не было ни одного атакующего или защитного навыка.

Однако здоровье было неописуемым.

Виид не был воином, и всё же имел более 200 000 здоровья.

Здоровье было важно для выживания в Королевской Дороге, поэтому не составляло труда отыскать игроков, имеющих больше 200 000 здоровья.

200 000 здоровья были довольно низким показателей, но он был скульптором и трансформировался в расу, славящуюся своим здоровьем, в связи с чем смог увеличить его в 6 раз.

Навык Стойкое Здоровье увеличил его здоровье ещё в 6,58 раза. В итоге его окончательное здоровье превысило 7 миллионов единиц.

Наличие лишь простых навыков защиты, а также Устойчивость, позволяли ему вынести очень многое.

— Хорошее тело. Но это позор, что нет ни одного уникального навыка.

Было неудачно, что он не получил навыка атаки широкого радиуса действия.

Рот Виида раскрылся и показал острые как зубчики пилы зубы.

— Думаю, имеются некоторые недоработки, так как я делал её второпях. Если в будущем я стану создавать другого подобного монстра, то он будет лучше.

Его эксперименты в области создания всё более ужасающих рас только начинались.

Лапы Виида начали загребать землю.

Па-ба-ба-бак!

Его тело мгновенно скрылось под землёй.

Глава 6. Присоединение авианов

Сражение продолжалось уже 4 часа. Северным игрокам не удалась ни одна попытка захватить стены.

Гильдия Гермес раньше захватывала различные опасные области, поэтому легко защищала Крепость Пухоль. Сцена бойни повторялась без каких-либо изменений.

Северные игроки слетались словно мотыльки на пламя и погибали. Империя Хэйвен подавляла их мощными выстрелами и способностями.

«Операция не идёт как запланировано. Они слишком разрознены. Просто бегут вперёд без какой-либо тактики».

Игроки Гильдии Гермес были обеспокоены.

Когда они сравнили количество смертей, получилось, что это была односторонняя резня. Но нападения продолжались независимо от того, скольких они убивали.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Игроки Гильдии Гермес чувствовали некоторую моральную усталость. Казалось, будто происходит бесконечная борьба со стихийным бедствием.

Обычно их методы боя ломали формирования врагов. Однако огромное море людей просто заполняло открывающиеся пятна.

«Враги умирают в огромных количествах. Мы побеждаем».

Они повторяли эти же самые слова в течение всех 4 часов, но физически и морально они уже устали.

Алкард подключил резерв, чтобы дать войскам передохнуть.

«Когда появится Виид?»

Игроки Гильдии Гермес продолжали задаваться этим вопросом.

Фактически, не только Мьюл, но и многие другие воины ждали его появления.

Все понимали, что проблема не будет решена, даже если они продолжат убивать северных игроков. Только устранение короля Королевства Арпен сможет остановить фанатиков Культа Травяной Каши.

Они стали более напряжёнными, поскольку сражение затягивалось. Силы солдат таяли, а у некоторых людей заканчивались стрелы. Маги могли пополнять свою ману, но это требовало долгого отдыха.

Гильдия Гермес не могла передохну́ть, поскольку иногда среди северных игроков встречались высокоуровневые личности.

Алкард почувствовал, что пришло время для облегчения ситуации, и обратился к Кробидьюну.

— Вы можете начать прямо сейчас?

— Сейчас хорошее время. Настолько огромное поле боя станет новым опытом для некроманта.

Кробидьюн и его ученики поднялись на вершину крепости.

— Все готовы?

— Да.

— Тогда начинайте петь заклинание.

— Вернитесь на землю, на которой жили ранее. Это тёмное место. Это чёрная и грязная земля. Помогите распространению законов тьмы. Поднятие Нежити!

Магия некромантов, идущая вразрез со смертью! Групповое заклинание поднятия нежити понеслось вперёд подобно огромной волне.

Вскоре после этого за стенами Крепости Пухоль начала подниматься нежить. Были вызваны по меньшей мере 6000 зомби и воинов-скелетов, начавших нападать на живых людей вокруг. Скелеты в большинстве своём являлись воинами и мечниками.

Кробидьюн с учениками распространил заклинание призыва нежити вокруг стен. Скелеты-маги формировали и пускали в северных игроков заклинания. Также кости собирались в больших существ, которых называли нежитью-монстрами.

— А-а-ак!

— Нежить. Не упустите нежить!

Между тем, уровень северных игроков немного улучшился. Теперь многие из них имели примерно 200-й уровень. Однако те, кто был меньше 100-го уровня легко погибали от атак скелетов.

> Из-за загрязнённости воздуха вы получили острое заражение.
>
> Выносливость и сопротивление болезням понижаются.

Тем временем некроманты сосредоточились на распространении по северным равнинам чумы.

— Ку-ку-ку. Мы некроманты.

Кробидьюн гордо надулся, наблюдая хаос, происходящий среди северных игроков.

Перед ним виднелись сотни тысяч людей. Они напирали сзади и гибли десятками за мгновение. Некромант являлся разрушительной профессией, способной породить подобный хаос.

— Профессия некроманта была открыта для общественности благодаря Вииду, но именно я извлёк из неё больше всего выгоды.

У Кробидьюна имелось две цели.

Он решил стать самым сильным некромантом на Версальском

Континенте, идя рядом с героем Бадыреем.

А вторая цель состояла в том, чтобы забрать у Виида полный набор Бархана.

Кробидьюн шёл по стене и поглощал ману из тел. Вторичная профессия некроманта давала ему способность поглощать жизненную энергию!

Мана могла временно поглощаться телом, и его магические способности увеличивались до 3,5 раз.

Сменив профессию на лича, он мог собирать Силу мёртвых и постоянно увеличивать своё здоровье.

После этого его уже нельзя было называть обычным человеком. Внешность личей изменялась, и вокруг них начинал распространяться жуткий холод. Физический контакт с другими игроками вызывал затруднения, и если бы они решили посетить город, то их там непременно бы убили.

У личей было неограниченное здоровье, но их можно было уничтожить святой силой, а также некоторыми навыками. И после этого им требовалось много времени для возвращения к жизни и повторного изучения навыков.

Кробидьюн не заботился обо всём этом. Он желал стать сильнейшим некромантом.

— Потерявшие душу тела, придите в себя. Соберитесь вместе. Воспользуйтесь полученной магической силой, чтобы освободиться от оков смерти… Призыв голема крови!

Сотни тел объединились и сформировали голема 20-метровой высоты.

— Зачисти всё вокруг как можно дальше!

Голем начал размахивать своими кулаками. Голем крови становился тем больше, чем больше трупов присоединялось к нему.

«Мой голем всё ещё слаб, но вокруг имеется много трупов».

Трупы являлись ресурсом некромантов, и это место было переполнено ими.

«Если я снова наполню свою ману, то смогу вызвать ещё больше нежити. Это передают по телеканалам в прямом эфире, поэтому я, Кробидьюн, стану героем».

507-й уровень Кробидьюна давал ему большие надежды.

Из-за телевидения он вовсю показывал свою силу некроманта.

Большинство убитых людей были взяты под контроль.

«Я самый сильный тяжеловес на этом поле битвы».

* * *

Перед сражением, между авианами произошёл внутренний конфликт.

— Наземная война? Какое она имеет к нам отношение? Авианы — существа вне территорий и границ.

— Культ Травяной Каши хорош. Он действительно хорош. Они коалиция, которая верит в свободу. Однако он несовместим с духом авианов.

К Королевской Дороге постоянно присоединялись новые игроки.

Среди них были люди из разных стран, различных профессий и возрастов. Они влюблялись в Королевскую Дорогу и после основания Королевства Арпен присоединялись к нему.

Авианы просыпались из яиц и учились летать в небесах с помощью крыльев. Они не присоединялись к людям и ощущали свободу авианов.

Возможность выбирать расу авианов появилась благодаря Виду. Поэтому в некоторой степени они ценили Виида, но они не хотели, чтобы их призывали на войну.

Авианы сидели на площадях и деревьях Лавиаса и слушали различные мнения.

— Мы должны серьёзно задуматься о будущем. Империя Хэйвен не обрушится самостоятельно. Смотря на картину в целом, разумно предположить, что они будут управлять Северным Континентом.

— Некоторые авианы также стали северными жителями.

— С тех пор нас именуют жителями севера! Однако Королевство Арпен — это Королевство Арпен. Мы не живём ни на какой земле и не принадлежим ни одному королевству.

— Если мы не станем участвовать в войне, разве люди не будут смеяться над нами?

— А мы подготовлены? Разве мы не свободны сами решать — идти нам на войну или нет? Нет никаких причин находиться вместе с теми смешными людьми.

Жаркие дебаты на небесном острове всё продолжались. Мнения об отказе участия в войне имели смысл.

Это происходило из-за собственных привычек авиан.

Северные игроки, живущие вместе в городах и деревнях, должны были помогать друг другу. Культ Травяной Каши являлся значительным фактором в приятном времяпрепровождении в Королевской Дороге на севере. Этот культ родился в лачугах и имел свою историю. Культ Травяной Каши уже стал единым целым с Королевством Арпен.

Но авианы, летающие выше облаков, не чувствовали этой культуры. Авианы были переполнены мыслями о свободе!

Среди них появились те, кто был изнурён войной.

Члены десантных войск Травяной Каши спокойно ждали их решения. Они хотели бороться вместе с Королевством Арпен, но они уважали выбор авианов. Благородный дух Культа Травяной Каши означал, что они никого не вынуждали.

Ка-а-ак!

В этот момент верхом на Виверне-3 прибыла Союн.

Виид попросил её попытаться убедить авианов.

— Виверна-3.

— Товарищ Виида-нима.

Все до единого авианы уставились на неё.

Союн не знала, что сказать, даже когда Виверна-3 опустилась на землю.

«Как я могу убедить их? Призыв бороться за нас выглядит слишком нахальным…»

Из-за своей совести она смущалась что-либо говорить.

Она примерно знала ситуацию. Она не могла попросить авиан присоединиться, чтобы жертвовать собой.

Одна ворона, которая громче всех кричала о невозможности войны, указала на неё своими крыльями.

— Посмотрите на неё. Товарищ Виида даже не может ничего сказать. Это вызвано тем, что нет ни одного довода, чтобы нас убедить.

Глаза авианов похолодели. Здесь собралось более 2 миллионов авианов. Большие и мелкие птицы всевозможных форм и видов.

Тон вороны подхватили и другие авианы.

— Скажи нам что-нибудь. Слова, которые оправдают нашу жертву! Мы признаём успехи Виида-нима на севере. Да, он великий авантюрист. Но он до сих пор имеет статус короля только благодаря жертве наших игроков. И теперь мы снова должны принести эту жертву? До каких пор это будет продолжаться?

Союн издала тихий вздох.

«Я не могу им ответить».

Авианы были слишком агрессивны. И каждая фраза походила на жгучий плевок.

Союн знала о различных компаниях Виида и Манауэ. Спекуляции землёй и контрабанда!

Она не могла бесстыдно попросить, чтобы они пожертвовали собой ради Виида. Она чувствовала муки раскаяния, после криков ворон.

— Товарищ Виида даже не может проявить вежливость. Она приехала, чтобы убедить нас, надев маску.

Ей указывали на основные манеры! Союн решила сохранить хотя бы минимум человеческого достоинства.

Она медленно сняла свою маску.

Пукек! Куа-ак! Чирп-чирп-чирп! Ко-ко-ко! Пу-да-дак!

Авианы загомонили, поскольку увидели красоту Союн. Неважно, были ли они самцами или самками — все взгляды были сконцентрированы на ней.

Ее идеальная кожа, глаза, нос, рот, лоб, щеки, подбородок и волосы. Это была оптимальная комбинация для проявления невозможной великолепной красоты.

Казалось, Союн была окружена ореолом радуги. Было похоже, что даже погода была удивлена её внешности.

Богиня Культа Травяной Каши. Даже люди, которые догадывались об этом, были поражены.

— Она отличается от своей статуи. Та не может должным образом передать образ человека. К-ко-ко-ко!

— Виид — плохой человек. Действительно плохой человек!

— Дочь — это так хорошо. У меня должна быть дочь…

— Рождение в Королевской Дороге — лучшее моё решение. Теперь у меня нет сожалений о прожитой жизни.

Многие люди видели лицо Союн, но для авианов это был первый раз.

В интернете были видео с ней, но они едва ли показывали всё её очарование. Союн испускала ощущение прекрасного, просто появляясь рядом с кем-то.

— Куах. Её красота заставляет мою голову кружиться. Я действительно в восторге.

— Это просто чума. Она действует на меня точно также.

— Жизнь коротка, но несмотря на это, у меня нет сожалений.

Лицо Союн покраснело. Это случилось потому, что авианы внезапно стали её хвалить.

«Люди, которые меня так хвалят, должны быть добрыми. Значит, все они хорошие».

Ей казалось, что в мире в большинстве своём живут очень хорошие люди.

Все люди, с которыми она сталкивалась.

Когда она ждала зелёный свет на светофоре, автомобили останавливались независимо от его сигнала и ждали, пока она пройдёт.

Раньше она ездила на автомобиле повышенной комфортности с личным водителем, но теперь она часто стала использовать автобус. Водители автобусов останавливались рядом с ней и спрашивали, куда она едет, когда она ждала на автобусной станции.

Они любезно подвозили её, даже если шли по другому маршруту.

— Ах. Это займёт много времени. Этот автобус собирается повернуть в другую сторону… один момент. Пассажиры-нимы. Я хочу спросить, можем ли мы добросить эту юную леди к её месту назначения?

— Конечно. Вы могли бы даже и не спрашивать.

— Водитель, я считаю, что вы поступаете очень хорошо. Действительно молодец!

— Юная леди, пожалуйста, входите!

Пассажиры и водители приветствовали её в автобусах. Они не отбывали, пока она не садилась, и в этих автобусах было так же удобно, как в автомобиле повышенной комфортности.

Если она шла по району, полицейские патрули первыми к ней подходили.

— Опасно, что вы гуляете одна. Я был бы рад подвезти вас туда, куда вы идёте. Что, сейчас только 14:00? Говорю вам, как опытный полицейский: преступления происходят и днём, и ночью. Никаких возражений. Нам необходимо охранять наших граждан.

— Сержант Им, удвойте патрули в этом районе!

— Мы должны сделать здесь постоянный пост?

— Пожалуйста, звоните 112 каждый раз, когда вы выходите на прогулку.

То же самое происходило, когда она покупала товары на рынке.

— Полкило первосортной говядины? Хух… Первосортная говядина довольно дорогая в последнее время. Вы всё равно хотите её купить?

— Да.

— Вы, должно быть, голодны, поэтому я дам вам 1 килограмм. Съешьте сколько сможете, а остаток положите в холодильник. Может, вы также хотите 3 килограмма рёбрышек?

— Я сожалею, но я не взяла с собой много денег. Я могу вернуться через час?

— Ох, о чём вы говорите? Это услуга для постоянных клиентов. Услуга. Как я могу заставлять вас покупать всё это мясо? Вы должны заплатить только за полкило говядины. Нет, заплатите только половину её стоимости. Это скидка, скидка рынка.

У других людей были такие щедрые сердца!

Союн волновалась по поводу своей будущей работы.

«Для семьи нужно зарабатывать вдвое больше обычного… Из-за инфляции в мире трудно жить».

Было бы трудно управляться с домашним хозяйством самостоятельно. Она чувствовала это, видя, как Виид очень старается заработать деньги.

Она пыталась найти работу, чтобы ослабить его бремя.

Она подумывала об обращении в какие-нибудь крупные компании в качестве молодого специалиста, но всё заканчивалось, как только она встречалась с менеджерами по подбору персонала.

Менеджеры крупных компаний теряли голову, видя Союн.

— Будто сошла с картины… Вы ищете работу? У вас хорошее образование и высокие оценки, так почему вы пришли в нашу компанию? Предварительное собеседование? Конечно. Приезжайте сегодня вот в это место.

Другие компании сами посылали к ней своих представителей.

— Спасибо за ваше заявление. Вы ищете работу в нашей компании, но я хотел бы попросить вас об одолжении. Вы когда-нибудь думали о карьере рекламной модели? Нам нужна рекламная модель для нового продукта, и компания предоставит вам аванс в 1 миллиард вон. Я клянусь, что это самая высокая цена в промышленности.

— Наша компания — международное предприятие. Вы можете стать рекламной моделью в таких областях как сотовые телефоны, автомобили, мода или даже высокотехнологичное медицинское оборудование. Просто назовите нам сумму, которую вы хотите, и мы внесём её.

Всемирно известные руководители корпораций также обращались к ней.

— Можно заработать 2 миллиарда, снимаясь в сериале. Им также много интересуются Соединенные Штаты… Ах, вы владеете английским языком? Тогда вы можете стать главной героиней. Учиться в университете Соединенных Штатов в течение долгого времени будет трудно, но вы справитесь. А потом возвратитесь в Корею. В наши дни технологии кинофильмов удивительны. Сценарий? Его можно изменить. Не имеет значения, кого нам придётся заменить. У нас должны быть хорошие отношения друг с другом.

Люди были очень дружелюбны и всегда с готовностью стремились помочь ей.

Союн устыдилась и слезливо смотрела на авианов красными глазами. Спустя несколько вздохов ей наконец удалось справиться со своим голосом.

— Ваши суждения правильны. Спасибо, что до сих пор оказывали помощь. За всю мою жизнь… я, несомненно,

постараюсь вернуть вам долг. Спасибо.

Она вежливо поклонилась, согнувшись в талии.

Она была слишком тактичной, чтобы пытаться убедить авианов. Союн не могла придумать разумных оправданий или доводов для их убеждения.

К-коки-кок! Пуке-кек! Кар! Ху-хи-хик! Пу-пук!

Среди авианов поднялся шум.

— Кто? Кто осмелился быть настолько высокомерным и неблагодарным?

— Это, должно быть, те парни, у которых ещё даже яичный желток на перьях не обсох.

— Нет, Богиня-ним, произошло недоразумение. Мы просто обсуждали методы, как посложнее бороться против Империи Хэйвен.

— Они наши заклятые враги. Империя Хэйвен! Я никогда не смогу простить их.

Жалобщики кардинально поменяли своё мнение.

«Оказывается, у меня проблемы с тем, как я жил до сих пор».

«Почему у меня были сомнения? Я начал играть в Королевскую Дорогу именно из-за Королевства Арпен. Мой разум успел это забыть».

«Жертвы авианов? Только что я думал именно об этом. Мы находимся на одной стороне, но я стал настоящим уродом. Теперь я стану совершенно другим человеком. Я должен жить по-человечески».

Напряжённость между фракциями и расхождение во мнениях сразу же исчезли.

Явление богини!

Люди делали для себя определённые выводы глубоко в своих душах. Её влияние было на совершенно другом уровне в отличие от женских коллективов, посещающих армейские полки.

Настоящая богиня среди людей.

Атмосфера полностью изменилась. Авианы больше не говорили ей ни о каких плохих ситуациях.

Ворона громко воскликнула.

— Теперь давайте решать. Те, кто хочет бороться с Культом Травяной Каши, взлетайте в небо!

Авианы в едином порыве расправили крылья.

Куах!

Авианы покрыли собой всё небо.

* * *

Культ Травяной Каши и Империя Хэйвен продолжали сражение.

Но вскоре небо покрыло чёрное облако — это приближались авианы.

— Эти парни всё же появились. Подготовьте противовоздушные войска.

— Проследите, чтобы щитоносцы подготовились к нападению. Их удары слабы. Как только авианы опустятся на землю, не давайте им снова взлететь.

— Маги, берите воздух на себя. Мы прикроем вас.

Военачальники уже подготовили ответ.

Крепость Пухоль была полностью подготовлена к атакам авианов.

В ней были построены многочисленные башни с маленькими окнами, откуда можно было посылать заклинания в небо.

— Уа-а-а-ах!

— Появились военно-воздушные силы Травяной Каши!

Северные игроки, находящиеся на земле, громко вскричали. Они почувствовали подъём сил, увидев дружественных авианов, летящих в небе над ними.

Кробидьюн, чьё тело превратилось в лича, ухмыльнулся.

— Небо… Позор, что я не могу доминировать над небом в качестве некроманта.

Благодаря своим навыкам некромантии он был вполне способен призвать костяного дракона.

Конечно, для этого он должен был обладать достаточным мастерством и расходовать больше маны, чем обычно. Сейчас он управлял большим количеством нежити на земле и для управления костяным драконом ему не хватало концентрации.

Алкард подошёл к Мьюлу.

— Мьюл-ним. На нас летят авианы.

— И что?

— Ну, вы…

— Продолжайте.

— Если Мьюл-ним выйдет, он укрепит наше господство.

— Алкард-ним, вы всего лишь командующий севером.

Мьюл смерил Алкарда колким взглядом.

— В прошлом я управлял большой территорией, которую занимали два королевства. Мой корпус грифонов непобедим. Однако моя честь серьёзно пострадала из-за мерзкого способа, которым меня убил Виид.

— Я действительно сожалею об этом.

— Так или иначе, результат той битвы не важен, но моя честь уже не та, что была прежде. Теперь люди дразнят меня. Авианы

могут причинить беспокойство, но вы сможете справиться с ними. Пожалуйста, поймите моё положение: я жду Виида.

— Я понимаю.

Алкард не смог его уговорить. У Мьюла был более высокий статус в Гильдии Гермес, чем у него.

Он был человеком, погибшим унизительным способом. Он смирился бы с последствиями при борьбе один на один, но удар в спину его серьёзно задел.

Надежда, что Мьюл и грифоны столкнутся с авианами, была чрезвычайно мала.

«Так или иначе он просто должен остановить Виида. Одного этого уже будет достаточно, чтобы ослабить напряжение».

Алкард направился к стенам, где находились войска Империи Хэйвен.

— Не вздумайте робеть. Авианы могут вызвать беспорядки, но по большей части они слабы. Они не могут считаться вашими противниками. Берегите свои жизни, защищая магов. Победа будет за нами!

— Уха!

Возглас Имперской армии был не тише, чем у северных игроков.

Это было благодаря лидерству Алкарда и защитным эффектам Крепости Пухоль.

Здесь был 1 миллион войск. Из них 250 000 были размещены на стенах, а весь резерв, рыцари и конница находились в состоянии готовности и ожидали.

Огромная крепость была заполнена элитными отрядами.

Это было мечта командующего на любом поле битвы!

«Виид. Твоё время кончилось. Ты потерпишь поражение».

Авианы покрыли небо над полем битвы.

Оно заполнилось многими видами птиц и это было замечательным зрелищем. Иногда среди птиц появлялись просветы, и лучи солнца падали на землю.

Авианы медленно перемещались по небу, координируя своё наступление. Перемещения авианов походили на природное явление.

Даже опытные члены Гильдии Гермес сглотнули слюну, сразу став напряжёнными.

Худу-ду-дук.

И тут с неба начало что-то падать.

— Что за… нет. Этот вкус… помёт!

— Тьфу. Он попал прямо мне на голову.

Авианы начали без разбора гадить на Крепость Пухоль.

Это было не просто неприятной проказой. Они сделали стены

грязными и понизили моральный дух солдат.

— Щиты!

— Прикрывайте, прикрывайте!

Храбрые игроки Гильдии Гермес, не мигая глазом встречающие любую опасность, пытались увернуться от помёта.

Экскременты и моча падали очень долго. Те, кто в настоящее время находился в Крепости Пухоль, испытывали настоящий ад.

Северные игроки продолжали свои отчаянные атаки на Крепость Пухоль, несмотря на то, что моча и фекалии продолжали падать.

— Я уже дружу с авианами.

— Ох… я уже чувствую себя грязным. Действительно ли необходимо завоёвывать эту крепость?

— Было бы лучше, если бы этот сюрприз начался несколько дней назад…

К тому времени упавшие фекалии и моча уже бы исчезли.

Ко-ко-ко-о!

Казалось, что закудахтала курица.

В этот самый момент произошла мощная атака авианов, спикировавших с неба! Они нырнули к земле с самой высокой точки небес.

— Атака. Все солдаты, подготовьте свои щиты.

Авианы были слабы.

Однако Алкард и Гильдия Гермес находили их очень раздражающими.

— Бронированные солдаты, встаньте. Стрелки, лягте и пускайте стрелы в небо.

Этот манёвр говорил о том, что они были абсолютно подготовлены!

«В этой крепости мы легко можем разобраться с авианами».

Авианы нападали плотными группами, поэтому сократить их количество было легко.

Авианы не использовали тактику и просто бездумно пикировали вниз.

«Что там написано в плане северян относительно авианов? Почему это не соответствует действительности?»

Авианы неслись вниз слишком быстро. Они использовали силу тяжести, чтобы приблизиться к земле. Их единственная цель состояла в том, чтобы добраться до солдат Империи Хэйвен.

Куа куанг!

Солдаты встречали атаку в лоб, поскольку думали, что авианы слабы. Но как только те сталкивались с несколькими элитными солдатами, два или три из них погибали и становились серыми.

Конечно, некоторых авианов также настигала смерть.

— Не слабо… Нет. Невероятно!

Куа куа куа куа куанг!

Алкард, наблюдавший с вершины башни, не мог поверить в то, что происходило повсюду вокруг него.

От воздушной бомбёжки повсюду появлялись мёртвые солдаты.

Солдаты Империи Хэйвен были элитой. Естественно, они носили элитную экипировку, но благодаря тренировкам и сражениям их уровни также не были низкими.

Чтобы увеличить выносливость, они носили доспехи и щиты, а командующие даже владели специализированным обмундированием, увеличивающим характеристики всей армии.

Тем не менее, солдаты всё равно беспомощно гибли.

Падающие авианы даже ломали стены и образовывали глубокие ямы.

— Этого не может быть… кха-кха!

Члены Гильдия Гермес тупо таращились на то, как их бьют авианы.

Критический удар!
Вы были поражены ударом.
Шлем Шулока уменьшил повреждение.
Здоровье снизилось на 4280.

Игроки Гильдии Гермес, находящиеся на 450-м уровне, также получали урон.

Они никогда не полагали, что будут находиться в опасности от тактики Виида и северных игроков.

Даже жизни высокоуровневых игроков находились под угрозой.

30-40 авианов кричали и отдавали свои жизни, чтобы кого-нибудь убить.

— Я не могу в это поверить.

Они не могли ничего понять, но инстинкт самосохранения наконец взял над ними верх. Гильдия Гермес почувствовала смертельную опасность и поспешно сбежала со стен.

Но за тот миг колебаний, от ковровой бомбардировки авианов погибли сотни участников Гильдии Гермес. Они пытались размахивать мечами, но это было бесполезно, поскольку авианы уносились назад в небо.

— Стреляйте. Стреляйте в них! Прежде чем они снова устремятся вниз!

Лучники пускали стрелы, но это не имело большого значения. Они успевали выпустить только две стрелы, прежде чем

авианы приближались, атаковали и отступали.

Катастрофическая мощь!

Алкард и лучники не были готовы к подобной скорости. Маги имели низкое здоровье и гибли. Впрочем, формирования лучников также рушились.

Гильдия Гермес пыталась избегать ударов и менять местоположение отрядов, но потери от авианов становились всё больше.

Тяжёлая пехота с максимальной бронёй также разрушалась и гибла.

— Так… авианы всегда были такими?

Штурмующие крепость северные игроки также не могли понять, что происходит.

Когда они пикировали с неба к земле, их скорость была слишком высока. Они не казались настолько быстрыми, когда летели к Крепости Пухоль.

Кроме того, силу авианов было невозможно предсказать.

Раса авианов была открыта в Королевской Дороге не так давно, поэтому они всё ещё проходили период роста.

— Мы должны сделать с ними хоть что-нибудь.

Гильдия Гермес наконец заметила, что группы авианов летели с большими камнями.

Авианы сбрасывали камни на землю. Это и была ковровая бомбардировка, в которой авианы рисковали своими жизнями.

У них было намного больше скорости и точности по сравнению с обычным камнепадом. Их цель состояла в том, чтобы увеличить скорость падения камней с неба.

— Разве это не невероятно?

— Обычно их преданность Королевству Арпен не так высока.

Сердца авианов не всегда были такими.

Отношение авианов к борьбе раньше было другим.

Обычно они вступали в большие бои, чтобы получить некоторый жизненный опыт. Но из-за появления Союн, в сердцах молодых авианов-самцов был зажжён огонь.

— Я не хочу видеть Богиню опечаленной. Ко-ко-даех!

— Ах. Я чувствую себя очень виноватым. Ну как я мог… Я не смогу искупить настолько большой грех.

Внешность Союн глубоко отпечаталась в их душах.

Им не составляло труда отдать за неё свои жизни.

— Если я умру, это будет не напрасно. Это вовсе не страшно. Я не буду пытаться спасти свою жизнь и стану сражаться в крепости с максимальной отдачей.

— Я с удовольствием понесу этот камень. Это сработает, если я врежусь во врага.

— Хех. Разве это страшно? Я ударю точно в магов.

— Я уже 170-го уровня. Я чувствую возбуждение, как если бы обнаружил новый остров. Это острые ощущения перед смертью.

— Гильдия Гермес. Они пристают к нашей богине… Это тяжёлый грех. С этого времени у нас с ними война. Идём до конца!

Авианы, недолюбливающие войну, решили присоединиться. Для этого не было никаких особых причин или логики. Они просто почувствовали, что в этом мире жить хорошо.

— Хм-м, хм-м. Та девушка действительно симпатичная. Да, Старейшина-ним?

— Это первый раз в моей длинной жизни, когда я увидел подобное лицо. Я надеюсь, что она позаботится о своём здоровье. Ей стоит прожить длинную жизнь.

Поскольку атмосфера была накалена, старые и женатые авианы также участвовали в бомбёжке с воздуха. Когда они слетались вместе, возраст не имел значения!

Авианы бездумно нападали на Крепость Пухоль с горящими сердцами в груди. Конечно, некоторые авианы в падении отпускали свои камни прежде, чем успевали отлететь подальше.

Подобное зрелище также зажгло огонь в сердцах северных игроков.

— Вперёд! Давайте сделаем это.

— Хватит сомневаться. Бежим и перепрыгиваем через них!

— Сражайтесь в два, нет, в три раза быстрее.

Северные игроки возобновили свои нападения и ускорились.

Боевой и моральный дух авианов повысили боевые возможности северных игроков в несколько раз.

Изменение в ходе сражения, которое не было описано в плане!

Алкард: «Доложите о ситуации».

Пенсил: «В настоящее время мы неспособны их остановить. Система команд нестабильна. Я не знаю, сколько выжило адъютантов».

Алкард: «В первую очередь, сохраните войска. Если мы сможем выстоять ещё немного, у нас снова может появиться шанс. Авианы не могут продолжать бомбёжку вечно».

Ракер: «Ещё больше авианов приближается с севера. 2-я волна ударов с воздуха».

Крепость Пухоль подверглась существенной атаке, поэтому цвет лица наблюдающего за этим Мьюла был довольно паршив.

— Я знаю, как разобраться с чем-то подобным.

Если бы к битве присоединились грифоны, то авианы стали бы слабыми словно мухи.

Подвижность авианов в воздухе замедлилась бы, и они не смогли бы сопротивляться.

Они могли бы только гибнуть и падать на северных игроков.

Однако подходящий для Мьюла момент был уже упущен, и его войска ждали.

— Если мы проиграем сражение в воздухе, я получу сильное осуждение в гильдии. Вииду нужно появиться во что бы то ни стало…

* * *

Игроки Гильдии Гермес нетерпеливо ждали появления Виида.

Всё чаще начинали мелькать высокоуровневые игроки Культа Травяной Каши. И те, и другие ждали ловушки, которую, несомненно, заготовил Виид.

— Всё, что от него требуется — это появиться. Тогда я стану героем войны.

У каждого из 20 000 игроков Гильдии Гермес в голове была одна и та же мысль.

В это время Виид находился глубоко под землёй.

— Наконец-то я куда-то добрался.

Па-ба-ба-ба-бак.

Он передвигался, безостановочно роя землю.

Сейчас он был отвратительным Склизким Глистом!

Он рыл землю очень долгое время, пока не осознал, что испытывает в чём-то недостаток.

— Поскольку мир становится всё более развитым, улучшается и производительность. Это похоже на увеличение цены, когда размеры телевизора удваивается.

Таким образом он отменил Скульптурную Трансформацию.

Он создал на своей голове 40 бритвенно-острых шипов, а также внёс некоторые другие изменения.

Наконец, его внешность перешла на такой уровень, что перед ним было трудно даже просто стоять. Рядом со Склизким Глистом даже жестоко выглядящий Каричи становился вполне милым.

Склизкий Глист получил существенные улучшения и стал шедевром.

Он увеличил своё мастерство ваяния! Художественная ценность снизилась на 7, но работа стала более вызывающей.

Несмотря на внешний вид, скульптура стала шедевром, так как её эффективность стала оптимальной.

После обратной трансформации в Склизкого Глиста, он снова ушёл под землю и двинулся сквозь неё на пугающей скорости.

— Другое дело — у подземного монстра должна быть именно такая степень эффективности.

Вскоре он вплотную приблизился к Крепости Пухоль. Вибрацию на поверхности можно было почувствовать даже глубоко под землёй.

— Я не знаю, что там происходит, но на самом деле это и не имеет значения.

Игроки Гильдии Гермес, находящиеся в Крепости Пухоль, только и ждали, когда появится Виид.

Здесь собрались тяжеловесы со всего Версальского Континента.

— Я должен жить как трус.

Лапы Виида вынули скульптуру.

Это была скульптура болота с ядовитым туманом. Он не ложился спать допоздна, создавая этот шедевр ядовитого болота для Ваяния Великого Природного Бедствия.

«При большом количестве людей эффект будет потрясающим. Это бедствие не является для меня чем-то плохим. Благодаря своей расе, я смогу быстро передвигаться».

Конечно, он всё равно подвергался бы эффектам бедствий, несмотря на то, что являлся животным. Однако Склизкому Глисту в ядовитом болоте было так же удобно, как в собственной спальне.

Прежде чем вызвать катастрофу, он послал шёпот Манауэ.

— Манауэ-ним, вы можете сейчас говорить?

— Да. Но продажи… День закончен, и я распродаю последние товары по сниженным ценам.

— Доходы?

— Я получил свыше 800 000 золотых.

— Это хорошо. Какие планы на вечер?

— Моя цель — 1 миллион.

У Манауэ с войной были отношения любви и ненависти.

Сходилось множество людей, поэтому торговля была хорошей. Точно так же, как и многие другие торговцы, он продавал товары по низким ценам.

Манауэ чувствовал слёзы, когда продавал некоторые товары слишком дешево, но обычно инвестиции окупались. Наличие обширной производственной базы означало, что у него был высокий процент прибыли.

Виид помог торговой компании Манауэ стать на севере ещё крупнее.

«Я не должен ревновать к человеку, зарабатывающему деньги. Люди не могут быть уж слишком бестолковыми».

Богачи могли отличаться друг от друга.

«Нельзя опускать ложку».

Фактически, Виид многократно инвестировал в торговую компанию Манауэ и являлся его партнёром.

Но в конечном счёте, Виид не мог полностью доверять Манауэ.

«Когда-нибудь он может вонзить нож мне в спину».

Он не терял бдительности, имея дело с Манауэ.

«Очевидно, что он предаст меня. Конечно, я всегда могу предать его первым».

В деловом мире не было такого понятия, как вечные союзники!

Даже если бы они стали врагами, Виид всё равно был готов выпить с Манауэ кружку пива. Они хорошо понимали друг друга.

«Не пить, если Манауэ-ним не покупает».

«Виид-ним зарабатывает хорошие деньги. Если у него имеется совесть. Ах… тогда он купит его для меня».

Они были лучшим дуэтом, когда речь заходила о зарабатывании денег.

— В данный момент я возле крепости. Какова ситуация?

— Наземные войска не смогли войти в Крепость Пухоль. Нежить блокирует им путь, поэтому они гибнут.

— Что ещё?

— Авианы пикируют, схватив камни. Имперские солдаты умирают. Я не понимаю этого, но… северные игроки раскаляются от сражения до безумия.

«Ей удалось привести авианов».

Когда он попросил об этом Союн, он не сомневался в результате.

Виид знал, что Союн является живым чудом.

— Сколько ты заплатила агентам по недвижимости при покупке дома?

— Я должна была им заплатить?

— Существуют комиссионные.

— Действительно? Прежний владелец не требовал ничего такого.

— …

Виид сделал глубокий вздох. При покупке и продаже всегда включались комиссионные.

Некоторые комиссионные за недвижимость были настолько большими, что люди торговались на протяжении двух дней и ночей.

— В доме нет проблем?

— Нет.

— Я слышал, что некоторые недавно построенные здания

могут протекать во время дождя.

Дом Союн был большим и роскошным, но это не означало, что он был хорошо сложен. Он не мог не подумать, что с этим зданием что-то не так.

— Команда из архитектурной фирмы лично его проверила. Но до сих пор ничего не обнаружилось.

— С этого времени ты должна быть осторожна. Проверить каждый укромный уголок и трещину в доме действительно очень трудно.

— Мне сказали, что в ближайшие 15 лет мне будут устранять любые дефекты. Если я захочу сменить обои или поменять планировку, они сами сделают это.

— …

Это было обслуживание на совершенно другом уровне.

Это была таинственная сила внешности Союн. Ни один человек не хотел, чтобы она была им недовольна или загрустила.

Если бы для Союн потребовался донор крови, мужчины выстроились бы в очередь минимум на 1 километр. Если бы она появилась в рекламе косметики, то ежемесячные продажи составили бы сотни миллионов. То же самое было бы с сотовыми телефонами, автомобилями или даже с бутилированной водой.

С её точки зрения это был действительно прекрасный мир.

«Я не хочу, чтобы Союн родила дочь, столь же прекрасную, как она».

Однако Виид считал, что такая прекрасная внешность была очень опасна!

Виид не колеблясь использовал технику ваяния.

— Ваяние Великого Природного Бедствия!

> Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.
>
> 20 очков Искусства потеряны навсегда.
>
> Все характеристики временно снижаются на 15 % в течение 3 дней.
>
> Близость к Природе упала.
>
> Ваяние Великого Природного Бедствия может применяться только один раз в день.
>
> Во время призыва великого бедствия слава или бесчестие могут увеличиться в зависимости от причинённого ущерба.
>
> Во время катастрофы можно умереть, будьте осторожны.

Теперь Крепость Пухоль оказалась в наихудшем положении.

Глава 7. Подлинный герой

Авианы постепенно снижали темпы своей воздушной бомбардировки. Это происходило потому, что игроки Империи Хэйвен и Гильдии Гермес разбежались по укрытиям.

Благодаря значительной жертве, авианы полностью взяли контроль над воздухом.

— Вперёд. В крепость!

— Этим вечером мы будем есть свиную грудинку в крепости.

Культ Травяной Каши побежал к стенам.

Кробидьюн спрятался за плотной стеной скелетов и оттуда контролировал нежить.

— Мои слуги, остановите их.

Скелеты и зомби нападали на северных игроков со всех сторон.

— Убирайтесь. Вы просто кучки костей!

— Просто толкайте их!

Погибло множество лучников и магов, и они не получали никакой поддержки, поэтому северные игроки просто расталкивали нежить.

Северные игроки должны были прорваться сквозь нежить. Они не могли упустить возможность, полученную ценой жизней авианов.

Священники и паладины по пути разрушали нежить святой магией.

Кробидьюн только улыбнулся.

— Глупые. Некромант всегда будет иметь преимущество на поле битвы.

Некромант смотрел на ситуацию с другой точки зрения.

Благодаря жертве авианов умерло множество имперских солдат и игроков Гильдии Гермес. Потеря войск не всегда была недостатком на поле битвы.

Благодаря их трупам можно было создать продвинутую нежить.

— Поднимайтесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Живите и направьте свою месть на тех, кто вас убил! Поднятие Нежити.

Он еще раз использовал заклинание призыва нежити.

На стенах Крепости Пухоль появилась такая нежить как рыцари смерти, рыцари рока и привидения.

— Убейте их всех.

— Хуас!

Нежить попёрла на северных игроков.

Возвращение душ и плоти! Кробидьюн расходовал ману и успешно множил нежить.

— Жестокие воины, отрицающие смерть. Подпишите контракт те, кто хочет быть на поле битвы. Явитесь в ответ на мой призыв. Оживление Мертвецов!

Прозвучало заклинание призыва нежити 4 стадии. Души сильных воинов начали вселяться в хорошие тела и показывать навыки, которыми владели при жизни.

Поднялось более 100 тел. От Кробидьюна начало исходить интенсивное чёрное сияние. Это испускалась врождённая сила воинов-нежити.

Кробидьюн часто призывал армию нежити, охотясь в одиночку. Этих воинов-нежити было достаточно для одоления монстров уровня боссов.

— Идите вперёд. Для вас много врагов.

Воины-нежить поклонились Кробидьюну и отправились на поле битвы.

С большими мечами и разрушенными доспехами, призраки проносились сквозь северных игроков.

Кробидьюн призвал поблизости 500 лучников-скелетов для пускания стрел в небо. Это была атака для контролирования авианов.

Ни один из авианов не мог остановить их из-за их высокой твёрдости костей. Как только некромант призывал нежить, у него больше не было никакой необходимости бороться самостоятельно.

Ду-ру-ру-ру-ру-ру.

В тот момент Крепость Пухоль и все окрестности начали дрожать.

«Землетрясение? Слишком слабо для землетрясения…»

«Виид?»

Они знали, что Виид мог вызывать бедствия, поэтому Алкард послал войскам чрезвычайное сообщение.

— Алкард: Всем войскам подготовиться к бедствию. В штабе высчитали, что мы должны пережить его только один раз.

Маги расширили защитные заклинания, в то время как солдаты и игроки Гильдии Гермес спрятались в укрытиях.

Священников послали в безопасное место в крепости.

Тряска по всей области прекратилась.

— Ничего не произошло.

— Возможно, кто-то использовал крупномасштабную магию…

И тогда земля вокруг них начала проседать.

— Ех-х. Мои ноги утопают.

Твёрдый камень превратился в топкую грязь, затягивающую

их тела.

Земля превратилась в болото. Здания в крепости разрушались или падали на бок.

— А-а-ак!

Солдаты и игроки в крепости изо всех сил пытались вылезти из земли.

Земля мгновенно достигла их колен, а затем и пояса. Спустя всего минуту земля покрыла их с головой.

— С-спасите меня!

В данный момент участники Гильдии Гермес думали только о спасении.

Инстинктивный страх!

Их уровни были высокими, поэтому они могли выжить, но у них появился инстинктивный страх перед тем, чтобы быть затянутыми под землю.

И вместе с тем появился плотный ядовитый туман.

> Яд! Яд! Вы отравились.
>
> Здоровье снижается.
>
> Выносливость снижается.
>
> Вероятность провала навыков и заклинаний увеличилась на 76 %.

— Яд… Это ядовитое болото — бедствие, вызванное Виидом!

Целый кусок ландшафта был изменён бедствием, но не все из них паниковали. Маги и священники использовали магию детоксикации на ближайших союзниках. Но в крепости собралось множество имперских солдат.

— Куе-е-ек!

Имперские солдаты вдыхали ядовитый туман и страдали от этого. Даже если они не умирали, их боевые возможности значительно снижались.

Члены Гильдии Гермес поспешно бегали в поисках священников или противоядия. И тут земля задрожала снова.

Гр-р-р-р-рунг.

Земля задрожала сильнее, и в ядовитом тумане прямо из-под земли появился отвратительный монстр!

— Уа-а-а-ак!

Он сожрал пять магов недалеко от центра Крепости Пухоль.

— Что это?

— Он огромного размера. Что за гигантский монстр?

Он исчез, чтобы вскоре появиться возле других магов.

— Ч-что?

Из-за ядовитого тумана они не могли нормально видеть.

Рядом раздался громкий шум, но было трудно что-либо

разглядеть.

— Куа-куа-куат!

После вылезания из-под земли Виид подметил этот факт.

Ядовитое болото ослабило солдат, но было недостаточно сильным, чтобы уничтожить их.

Несмотря на это, Крепость Пухоль пребывала в ужасе, так как тела его защитников погрязли в болоте и были отравлены.

— Это даже слишком легко.

Он скрывался в земле и нападал на врагов наугад. Его 40 лапок передвигались вперёд в едином порыве, а рога и хвост крушили здания.

Огромная многоножка охотилась на болотистой местности. Он также повысил свою Силу с помощью Разрушения Скульптуры, поэтому игроки и солдаты Гильдии Гермес могли продержаться лишь несколько секунд.

Если обе стороны обладали одинаковой грубой силой, то побеждал, вероятно, тот, за кем было хотя бы минимальное преимущество. Размеры и эффектное появление Виида являлись таким психологическим преимуществом.

— В-Виид? Он появился. Помогите!

Виид был силён. Он в одиночку почти разбил Бадырея и смог убить Мьюла.

Некоторые члены Гильдии Гермес не хотели умирать и приняли решение сбежать.

Сцена преследования, которую можно было часто заметить в фильмах о монстрах! Они улепётывали по болоту, но были недостаточно быстры.

Крылья и 40 лапок Виида позволяли ему догонять игроков Гильдии Гермес.

Куа куа куа куа!

В конце он валил игроков Гильдии Гермес хвостом.

Ваш уровень повысился.
Боевая слава увеличилась на 491.

Браслет Луны был приобретён.

Головной убор Накрана был приобретён.

Карта Приключений по Каламору № 72 была приобретена.

Великие предметы!

— Там монстр. Не бойтесь и атакуйте его по звуку…!

Топкое болото и ядовитые испарения! Виид не мог видеть, но

мог использовать слух.

Несмотря на отсутствие видимости, для обнаружения вещей он мог использовать антенны.

> Вы съели человека по имени Радьюс.
>
> Из-за плохих предпочтений в еде, ваше Бесчестье увеличивается на 36.
>
> Здоровье восстановилось на 497.
>
> Максимальная выносливость и Сила временно увеличились.

Иногда он пожирал рыцарей, скрывающихся за стенами или колоннами, но всё же он предпочитал священников и магов.

Склизкий Глист использовал ужасные методы борьбы. Время от времени из-за расстройства желудка из его задницы вырывались чёрные испарения.

Бу-у-у-ух!

Ядовитый Склизкий Глист распространил вокруг сильный ядовитый газ.

— Мой нос гниёт!

— М-мои доспехи распадаются.

Газ был достаточно сильным, чтобы расплавить камень.

Огромная многоножка на болоте достигла пика своей эффективности. Благодаря изменению ландшафта от Ваяния Великого Природного Бедствия, он максимизировал эффективность Скульптурной Трансформации.

Между тем в резне игроков Гильдии Гермес к Виду присоединились авианы.

— Виид-ним участвует в битве. Кокодаек!

— Действительно? Но он не спел песню…

— Он под землёй. Кар!

Авианы заметили опустошение, происходящее в Крепости Пухоль. Земля внезапно превратилась в болото, а здания были разрушены.

Над военной крепостью Империи Хэйвен поднялся ядовитый туман.

Некоторые из них также заметили, что ядовитый туман исходит от тела многоножки.

— Я действительно вижу Виида-нима?

— Давайте поможем ему. Поможем ему!

— В любом случае, моё сердце не желает оказываться около него.

Авианы только что использовали против Империи Хэйвен атаки смертников.

И сейчас они получили запрос от десантников Культа

Травяной Каши.

— Забросьте нас в крепость. Я хочу бороться с Виидомнимом.

— Это не будет нормальным сражением из-за яда. Имперские солдаты растворяются.

— Это не имеет значения. Воздушные войска Травяной Каши готовы пожертвовать своими жизнями за свободу Королевства Арпен и за Виида. Тысячи авианов уже борются за нас.

— Раз так, мы подбросим вас. Пожалуйста, останьтесь в живых.

Авианы забросили тысячи десантников Травяной Каши в Крепость Пухоль.

Те использовали перья, уменьшающие вес, чтобы мягко спланировать с неба вниз. По умолчанию из-за войны они изучили стрельбу из лука.

Пу-шу-шу-шук!

Пока они спускались к земле, они пускали в Крепость Пухоль стрелы. Из-за ядовитого тумана видимость была ограничена. Они без разбора стреляли по солдатам, стоя́щим на стенах или застрявшим в болоте.

— Атака с неба.

После их обнаружения Гильдия Гермес послала в небо заклинания, и десятки десантников погибли. Однако стрелы остальных десантников просто направились к тому месту, откуда прилетели заклинания.

Когда воздушные войска Травяной Каши приземлились, они рассредоточились.

— Это наш долг.

— За Королевство Арпен!

Их уровни были ниже. Но элитные воздушные войска Травяной Каши были храбрыми и верными.

Они направились к имперским солдатам.

— О… отвалите от меня!

Они без колебаний заносили свои мечи на солдат, застрявших в болоте.

— Кха-кха. Почему они?..

Магов и священников рубили топорами и резали мечами.

— П-предательство?

Десантники Травяной Каши носили стандартную одежду армии Империи Хэйвен.

Некоторые из них носили одежду и предметы, характерные для командующих Гильдии Гермес.

Члены Гильдии Гермес носили мечи и доспехи, оптимальные для боя. Десантники носили идентичную экипировку, поэтому их

невозможно было различить.

Драго, мечтающий стать мастером-портным, и его ученики, пошили одежду для десантников.

— Вы хотите подобие фальшивок?

— Да. Мне стыдно просить о таком Портного-нима, но это необходимо.

— Хех. Я не хвастун, но я сделаю их точно такими же. И я буду использовать особо качественные пуговицы.

Он потратил жизнь на пришивание пуговиц к одежде!

Десятки тысяч десантников были одеты как игроки Гильдии Гермес и солдаты Империи Хэйвен.

Первоначально это не имело значения, поскольку некоторые десантники были убиты ещё в воздухе. Лучники и маги с низким здоровьем безостановочно нападали на воздушно-десантные отряды.

Но из-за ядовитого тумана, накрывшего крепость, десантники могли вызвать серьёзный беспорядок.

— На восточной стене абсолютно безопасно.

— Возьмите под контроль склад с оружием. Сразу же уничтожайте любые встретившиеся здания.

— Начинайте поджог с жилищ солдат.

Солдаты Империи Хэйвен и игроки Гильдии Гермес легко устранялись с помощью группового нападения.

Десантники собирались в отряды и нападали на различные области. Единственной вещью, которая отличала их от врага, были пуговицы на воротниках.

* * *

— Ч-чёрт!

Алкард швырнул план Культа Травяной Каши на землю.

— Меня обманули. Почти никто не следует этому плану.

Имперские солдаты были мертвы или отравлены.

Те, кто был способен их излечить, находились в безопасном месте.

Он также слышал новости о бедствии, вызванном Виидом.

Но он ничего не мог сделать, как командующий. Он не мог спуститься и начать раздавать команды, потому что казалось, что войска убивает одна и та же сторона.

Члены Гильдии Гермес безумно стремились сохранить свои жизни и нападали на любого, кто пытался к ним приблизиться. Элитные десантники притворялись, что хотят помочь, а затем отравленными кинжалами наносили солдатам удары в спину.

Даже Кробидьюн и Мьюл были беспомощны в подобной борьбе.

Кробидьюн был довольно активен в образе лича, но ему приходилось блокировать членов Культа Травяной Каши у стен крепости.

У огромных толп нежити имелись и побочные эффекты. Некоторая нежить, которой он не управлял, нападала на членов Гильдии Гермес и солдат Империи Хэйвен.

Кробидьюн поспешно пытался взять над ними управление, но он достиг своего предела. Тела были разбросаны повсюду, и ему приходили уведомления, что нежить нападает на его союзников.

— Кробидьюн что, совсем с ума сошёл? Что, чёрт возьми, он творит?

На самом деле, на болото был вызван Рыцарь Смерти Ван Хок.

Ван Хок был Командующим Тёмной Армией. Он переманил часть нежити и сделал её своими подчинёнными.

Если бы Кробидьюн узнал об этом, он бы это остановил, но его внимание было сосредоточено на враге.

У некроманта было очень ограниченное поле зрения, поэтому он уделял внимание крупномасштабному сражению и не видел, что происходит в крепости.

Торидо также был вызван за стены и пил кровь, но он не оказывал существенного влияния на ход битвы.

Мьюл вызывал жалость ещё большую, чем Кробидьюн. Кробидьюн хоть наносил какой-то урон, а он всё ещё бездействовал.

Мьюл не воспользовался возможностью отбить атаку авианов. Его могущественные войска грифонов по-прежнему находились на земле или скрывались в башнях.

Грифоны были драгоценной силой, поэтому многим воинам поручили их охранять. Войска грифонов носились, пытаясь найти безопасное место.

Прославленные рыцари на грифонах. Лорды неба — они были бесполезны на земле.

Авианы носили тяжелые камни, и в воздухе не шли ни в какое сравнение с грифонами. Со своей скоростью и впечатляющей мощью грифоны легко могли уничтожить авианов. Если бы крылья авианов были повреждены, они бы немедленно рухнули на землю.

Даже если бы они вступили в бой с запозданием, это всё равно дало бы Империи Хэйвен господство в небе.

— Келрук!

Когда грифоны вдохнули ядовитый туман, они пострадали.

Только теперь отряды грифонов взлетели к небу. Авианы, занимающие высокие позиции при атаках смертников, не были беспомощны против грифонов. Грифоны имели более высокое здоровье в отличие от большинства летающих существ, но они были уязвимы для атак со всех сторон.

Алкард глубоко вздохнул.

— Я не должен был ничему верить. Я должен был проигнорировать план северян и просто остановить их. Тогда меня бы не захватили врасплох.

Наземные войска Культа Травяной Каши мчались сквозь ряды нежити.

— Десантники борются за жертву авианов. Виид тоже борется внутри… Никаких колебаний! Общая атака!

Игроки без раздумий бросились в ядовитый туман.

Для имперских солдат болото было очень глубоким и мрачным.

Десантники добрались до ворот, отделяющих защитников крепости от врагов.

— Это здесь. Нужно открыть их!

Бедствие также вредило и северным игрокам.

Возле ворот находились высокоуровневые игроки Гильдии Гермес, рыцари и бронированная пехота. Десантники бросились через толпу, чтобы попытаться открыть ворота.

— Остановить их!

Игроки Гильдии Гермес пытались предотвратить их действия, но были заблокированы авианами.

Благодаря поддержке сотен авианов ворота медленно распахнулись.

— Вперёд.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Культ Травяной Каши отчаянно помчался внутрь. От воздействия ядовитого тумана некоторые из них превращались в серый свет, но никто не колебался.

— Нападайте на всех, кого увидите!

— Среди них есть воздушные войска Травяной Каши.

— Мне всё равно. Не парьтесь о различиях и просто атакуйте!

Культ Травяной Каши рассеялся по крепости, несмотря на яд.

Они легко убивали застрявших по пояс в болоте имперских солдат и бежали к центру крепости.

Авианы возобновили свои атаки с неба.

К игрокам Гильдии Гермес летели стрелы и копья.

Утки, составляющие бóльшую часть авианов, забрасывали десантников непосредственно в башни крепости.

После проникновения в башни, лучники обеспечивали себе

позиции для стрельбы и нацеливались на имперских солдат.

Поле боя расширилось, поскольку Культ Травяной Каши вошёл в Крепость Пухоль. Авианы пролетали над стенами и через ворота, чтобы присоединиться к атакам Культа Травяной Каши.

— Задержите их. Убейте их и возвратите ворота.

Крики командиров были быстро похоронены под людскими волнами.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Слабые погибали под мечами, но северные игроки были повсюду.

Крепость Пухоль уже не могла избежать хаоса.

* * *

Куа-ру-рунг!

Тело Виида извивалось среди имперских солдат в крепости.

Толстый как столб хвост бил имперских солдат. Естественно от этого погибали десятки солдат, и даже разрушались некоторые здания.

40 лапок и тонкие перепончатые крылья придавали ему скоростную манёвренность. Он беспорядочно нападал на всех имперских солдат, которых видел в Крепости Пухоль.

— Убейте его!

Прячущиеся в укрытиях игроки Гильдии Гермес и рыцари Империи Хэйвен решительно бросились в атаку.

Виид навскидку насчитал 100 человек!

Если бы высокоуровневые игроки Гильдии Гермес напали толпой, у него быстро могли начаться проблемы.

Но Виид только рассмеялся, обнажив свои уродливые зубы.

«Побочные эффекты бедствия всё ещё остаются. И мое тело находится в идеальном физическом состоянии, поэтому я способен избежать любых неблагоприятных ситуаций. В частности, наилучшее преимущество этого тела — высокое здоровье».

Виид издал оглушительный рёв.

— Куа-а-а-а-а-а-ах!

Девушки-игроки Гильдии Гермес закричали.

— Куа-а-а-ак!

— Г-гуаг-г-гуаг!

Это походило на психологическую атаку.

Даже парни-игроки Гильдии Гермес в тот момент не могли выдержать зрительный контакт с Виидом.

— Настолько мерзкий.

— Отвратительный…

На тело Склизкого Глиста невозможно было смотреть прямо.

Во любом случае, этот напряжённый момент нужно было использовать, как шанс.

40 лапок Виида начали двигаться.

— Он приближается. Сражайтесь!

Игроки Гильдии Гермес взбежали на возвышенность, и лучники пустили стрелы.

Из-за огромного тела Виида это походило на охоту на монстра уровня босса. Извивающееся тело в тумане напоминало приближающийся поезд. Его тело было крупным, и чтобы действовать нуждалось в большом количестве выносливости и Силы.

После обнаружения слабых мест игроки Гильдии Гермес почувствовали себя уверенней.

— Разрез Мечом!

— Пришествие Пламени!

— Захват Души!

— Топор Грубого Насилия!

Игроки использовали различные атакующие навыки. Их яркое сверкающее оружие пыталось нанести Виду урон.

— Хуа-а-а-ах!

Виид широко раскрыл свою пасть и направил её на противников.

Сердца игроков упали в пятки, а тела замерли. Их тела сковал страх.

«Д-дыхание!»

Это была та самая техника, которую применяют очень крупные монстры и драконы! Они никак не ожидали, что Бог Войны Виид будет использовать атаку дыханием.

100 человек, до этого чувствовавших себя уверенно, сейчас ощущали стекающий по их спинам пот.

Мгновение ничего не происходило.

— Куе-е-ек!

Изо рта Виида вырвалась отрыжка.

Из-за всех людей, которых он съел, ему нужно было рыгнуть.

— Ч-что?

— Яд. Это яд. Опасайтесь яда…

Игроки отшатнулись назад, но не обнаружили никаких повреждений.

Виид быстро приблизился. Он прыгнул прямо в гущу игроков Гильдии Гермес и рыцарей Империи Хэйвен.

— Куе-е-ек!

Его Сила и масса тела против их навыков.

— Давайте!

Игроки продолжали атаковать.

Огромное тело Виида подвергалось атакам различными навыками!

Ваш бок порезали острым клинком.

Здоровье уменьшилось на 12 930!

В ваше тело проникли 86 стрел.

Суммарные повреждения уменьшили здоровье на 48 102.

Если не извлечь стрелы и не залечить раны, вы продолжите получать урон.

Вращающийся топор ударил вас 8 раз подряд.

Смертоносная атака!

Здоровье было уменьшено на 48 239.

В определенных местах броня была временно снижена.

Несомненное преимущество Склизкого Глиста было в высоком здоровье, а значит он мог продолжать атаковать.

Несмотря на окружение игроками Гильдии Гермес, он не беспокоился о смерти.

Виид сократил расстояние и сожрал яростно сражающегося человека.

— Ням-ням-ням!

Он применил мастерский навык Склизкого Глиста.

Однако члены Гильдии Гермес были известны тем, что их было непросто убить.

Вы съели человека, держащего меч!

Вы жуёте меч.

Вашим твёрдым коренным зубам было нанесено 29 384 урона.

Сильная кислота вашей слюны не смогла расплавить противника.

Прочность экипировки противника снизилась на 29 %.

Здоровье уменьшилось на 9238.

Вы проглотили меч.

Выделился концентрированный желудочный сок, но он не смог растворить меч.

Здоровье уменьшилось на 54 299.

От поедания сильного врага максимальное здоровье временно увеличилось на 997.

Вы восстановили 3 % вашего здоровья.

Голод исчез.

Виид перенёс ужасный опыт, когда съел своего противника. После пережёвывания зубами, они переместились в его желудок. И после всего этого они, наконец, были освобождены через его кишечник.

Освобождённые люди были покрыты липкой отвратительно воняющей жидкостью.

— Угх…

Он проглотил пять человек с мечами, поэтому чувствовал головокружение.

— Мы закончим тем, что умрём подобным образом?

— Я должен прийти в себя и продолжить борьбу. Но моё тело не слушается…

Лучники также находились в ступоре.

— Это ужасное умение!

Склизкий Глист уже изначально был мерзок, но вид того, как он ел тела их товарищей, напугал их ещё больше.

Люди совершенно не хотели контактировать со странной внешностью и выделениями Виида.

Но оказалось, что до сих пор были только цветочки. Далее произошло нечто ещё более ужасное.

— Они остались живы? Как и ожидалось, я должен тщательно прожёвывать свою пищу.

Виид снова проглотил тела, которые вышли из его задницы.

— Куа-ак!

Длинный язык обернулся вокруг игроков.

— Куа-а-а-а-ах!

Игроки ещё раз вошли в пасть Виида и на этот раз больше не выходили.

— …

После подобного зрелища даже их товарищи не могли ощутить желание мести!

Виид казался врагам самим дьяволом. Он был не очередным злодеем, а истинным финальным боссом.

Существо, действующее жестоким и мерзким образом. Его 40 лапок постоянно перемещались, а само оно бесконечно пожирало множество людей.

Если бы кто-то не знал всей ситуации, то Гильдия Гермес походила бы на героев, борющихся со злом.

— О-он всё ещё один! Мы можем забить его!

— Уничтожим Виида!

Гильдия Гермес вернула себе храбрость и атаковала вновь.

10 лапок Виида поддерживали его огромное тело. Остальные 30 лапок должны были передвигаться назад и вбок для уклонения.

Ударов нельзя было избежать, так как у него не было атакующих навыков. По длинному телу было легко попасть, но также оно являлось опасным оружием. Тело перемещалось словно упругая круглая резина, и било игроков.

Рушащиеся здания и стены также могли использоваться, чтобы вредить врагам.

Но вскоре лучники и маги, основу которых составляли священники, обеспечили беспрестанный огонь по его телу.

В его тело врезался огонь и проникали стрелы.

— Куо-ох-х-х.

Здоровье Виида стремительно уменьшалось. Если бы он был в своём обычном облике, то он был бы уже мёртв.

Конечно, у Склизкого Глиста было прочное тело, но сейчас не было никакой необходимости рисковать.

— Убейте его!

Игроки Гильдии Гермес роились вокруг словно пчелы.

Все сильнейшие члены гильдии, побросав всё остальное, сбежались к нему.

— Сейчас.

Виид ушёл под землю. Это было причудливое зрелище, когда все 40 лапок начали копать в обратном направлении, и сперва исчез хвост.

— Как это?..

Эта сцена привела всех собравшихся здесь игроков в уныние.

Виид выбрался на поверхность вдалеке от них.

— Вон там. Догоняйте его!

— Поймаем Виида!

Но независимо от их бдительности, он появлялся и съедал игроков Гильдии Гермес, и после этого снова уходил под землю.

Это нельзя было назвать полноценным сражением.

Под землёй для обнаружения врага он использовал антенны, после чего в ход шёл длинный язык, притягивающий жертву к пасти.

— П-помогите мне!

Игроков буквально затягивало в пасть Виида.

Но этим всё не ограничивалось.

Несколько грифонов были пойманы в ловушку в башне. То ли из-за бедствия, то ли из-за бомбёжки авианов, но они не могли выбраться из укрытия.

— Моя еда!

Виид выпрыгнул из-под земли.

Длинное и тяжелое тело устремилось в воздух. Он подпрыгнул на 5 метров рядом с башней. После этого он использовал свои 40 лапок, чтобы подняться на башню по стене. Наконец, он обнаружил на 10-м этаже открытое окно, где увидел грифона.

Виид и не пытался атаковать грифона.

Дж-жу-у-у-у-уп!

Его язык удлинился и несколько раз обернулся вокруг лап грифона.

— Куа-куа-куат!

Он широко раскрыл пасть и целиком заглотил сопротивляющегося грифона.

— Вкусно. Похоже на целую курицу. Еще бы немного соли и было бы совсем хорошо.

Даже опытные игроки Гильдии Гермес были напуганы Виидом.

— А-а-ах… Монстр. Монстр!

Уродливая внешность была отчётливо видна при ясном свете дня, и он был похож на самого худшего злодея.

Также он был жесток и силён. У него было огромное здоровье, которое, казалось, никогда не кончится, и он во множестве пожирал НПС-солдат Империи Хэйвен.

После пополнения своего здоровья посредством еды, он выпускал в местах скопления игроков ядовитый газ.

Буео-о-о-о-онг.

— М-мой нос гниёт.

— Не вдыхайте это…

Из-за ядовитого тумана Виида не было видно издалека, поэтому моральный дух северных игроков не был затронут.

Пожирание игроков Гильдии Гермес позволило ему приобретать опыт и трофеи. Плюс, они были лекарством, восстанавливающим его здоровье. Благодаря этому он легко получил в этом сражении 2–3 уровня.

— Возможно, мне нужно создать подобное существо при следующей охоте… Или я могу использовать его со своими товарищами.

Он представил пускающего стрелы Пейла, находящегося на его голове, и Ирен, излечивающую его. После использования Скульптурной Трансформации он боролся один, но, если бы он боролся со своими товарищами, это был бы значительный шаг вперёд.

Чва-чва-чва-чва.

Виид перемещался по грязной земле на высокой скорости. Его 40 лапок передвигались в унисон, поэтому его скорость была намного быстрее, чем у лошади.

Он проник за стены крепости и хватал языком игроков Гильдии Гермес.

Гулп-гулп!

Его язык хватал даже игроков, находящихся на большом расстоянии. Он походил на лягушку, ловящую языком мух.

Это не было чем-то, чему он специально обучался. Он пользовался своим острым зрением, чтобы улавливать движение, а затем использовал тщательно просчитанные движения языка.

Когда Виида застигали врасплох и его здоровье сильно падало, он уходил под землю.

Основная стратегия в сражении состояла в том, чтобы скрываться за колоннами или в переулках.

Вскоре ему удалось съесть более 60 членов Гильдии Гермес.

Огромное облако зловония вырвалось из пасти Склизкого Глиста.

Ке-е-е-еок!

> Из вас вырвалось вонючее дыхание.
>
> Запах, накапливающийся от съеденных живьём.
>
> Это яд 7-й ступени.
>
> Здоровье поражённых врагов будет снижено до 18 700; также яд вызовет эффекты оглушения, замедления или паралича.

Склизкий Глист приобрёл новый атакующий навык. Это расовое умение было приобретено благодаря перееданию.

К этому моменту бедствие начало постепенно исчезать. Грязная земля затвердела, а ядовитый туман рассеялся.

Империя Хэйвен быстро возвратила своё расположение духа.

— Пришла пора напасть в полную силу. Вышвырните тех, кто ворвался в крепость.

Алкард приказал скрывающимся в крепости войскам отбросить назад северных игроков. Тогда бы Крепость Пухоль пришла в себя, и длительная война началась бы заново.

Но северные игроки не хотели упускать подобную возможность.

— Мы не можем проиграть. Вперёд!

— Мы можем обрушить эту колонну.

Под стенами Крепости Пухоль находились не только солдаты.

Среди северных игроков были отряды архитекторов и кузнецов. Архитекторы постоянно трудились над развитием Королевства Арпен.

— Возможно, архитекторы смогли бы что-нибудь сделать?

— Если мы выясним структуру крепости, то сможем проделать пути для нападения. Мы можем помочь, но придётся…

— Придётся отправиться на поле битвы?

— Мы сможем победить врагов, разрушив крепость.

— Разрушение Здания!

Пока Империя Хэйвен была занята сражением, они использовали на стенах свои умения.

Паво, Мибулло и другие многочисленные архитекторы континента работали над стенами.

Куру-ру-рунг.

Вскоре в стенах Крепости Пухоль начали образовываться трещины и дыры, достаточные для прохождения через них людей.

— Уах, путь открыт!

Игроки, заметившие архитекторов, пытались их остановить.

— Этого не может быть. Если так продолжится, существует риск обрушения…

— К-киу-аху!

Люди бросились к массивным стенам. Они продолжали бежать, несмотря на падающие вокруг обломки.

Северные игроки кое-что поняли после последней войны. Всё бессмысленно, если человек двигается недостаточно быстро.

Боевые подразделения были бесполезны в тылу поля битвы. Если бы они дали мощной Империи Хэйвен хоть мгновение передышки, она бы победила.

Подавление своей численностью!

— Умрём быстрой смертью.

— Медлительность — это преступление.

Подобные лозунги были широко распространены среди переживших войну игроков.

Безрассудные атаки северных игроков не изменились с последней войны, но их силы увеличились в три раза.

— Давим. Давим!

На самом деле, среди северных игроков были рассредоточены специальные люди.

Их задачей было как можно большее продвижение людей вперёд.

Миссия Культа Травяной Каши состояла в том, чтобы завести в Крепость Пухоль как можно большее количество игроков.

Это была несложная стратегия численного превосходства.

* * *

Первый Меч тяжело вздохнул.

— Как высоко.

Он летел через облака на виверне.

Его ученики летели рядом на вивернах и авианах.

Первый Меч и его ученики играли в этой войне роль десантников.

Конечно, каждый раз, когда он слышал команды младшего, у него портилось настроение.

— Это опасно. Я могу поручить это только Учителю-ниму и другим сонбэ.

— Значит, ты будешь бороться в крепости?

— Да. Но ваша задача более опасна. Пожалуйста, помогите мне в этом сражении… Вы в курсе, что она будет транслироваться сотням миллионов людей?

— Сотням миллионов?

— Рейтинги будут выше, чем у последнего чемпионата мира в нашей стране. И Учитель-ним уже является знаменитостью.

Слова Виида не были ложью.

С Первым Мечом, инструкторами и учениками начали происходить странные события после того, как их лица появились на телепередачах.

Люди начали смотреть на них на улицах и когда они ехали на метро.

«В прошлом люди редко встречались со мной глазами».

Были даже девушки, которые, глядя друг на друга, спрашивали: «Это что, он?», «Да». Он испытывал гордость, слыша подобные разговоры.

«Это то, что чувствуют известные люди».

Популярность, которую он теперь имел, походила на победу в соревновании на мечах.

«Убивать. Я хочу сражаться с сильными людьми».

Первый Меч и ученики одолжили виверн и авианов и прибыли в точку прямо над Крепостью Пухоль.

— Я спущу вас до земли.

— Она достаточно далеко.

Первый Меч проигнорировал слова союзного авиана и прыгнул вниз. Кожаный плащ, который он носил, развевался позади него на ветру.

Это было безрассудное поведение, которое можно было испытать только в Королевской Дороге!

— Мы идём!

Другие ученики также прыгнули вниз.

Воины, падающие на Крепость Пухоль! Они развернули в воздухе тела и полетели к врагам.

— А мы потратили много времени, прежде чем приспособились к небу.

Авианы не могли не восхититься ими.

Тогда 170-й Меч робко сказал.

— Извините… Вы не могли бы спустить меня до земли? Я немного боюсь высоты.

— …

* * *

Высокоуровневые игроки севера сформировали отряды для охоты на Гильдию Гермес.

Это были игроки, потерявшие свои территории из-за Гильдии Гермес и мигрировавшие в Королевство Арпен после его основания.

Держа мечи, эти люди приглушённо переговаривались.

— Разве игроки Гильдии Гермес не восхитительно богаты?

— Я хочу их убить. Я столько налогов им отдал.

Несмотря на свободу на севере, в них всё ещё горела жажда мести.

Благодаря телепередачам они видели, как Виид активно охотится на игроков Гильдии Гермес на Центральном и Северном Континентах.

И низкоуровневые и высокоуровневые игроки во время наблюдения за Богом Войны Виидом задали себе один и тот же вопрос.

— Почему я не могу быть похожим на Виида?

— Если появится подходящий шанс…

Конечно, высокоуровневые Тёмные Геймеры тоже не остались в стороне.

Они уже несколько раз трепали Гильдию Гермес на севере.

— Даже если это опасно, разве это не сулит крупную добычу? Мы сможем купить целую курицу и поесть рёбрышки на пару́.

Все они прибыли к Крепости Пухоль, чтобы поохотиться на игроков Гильдии Гермес.

— У нас много воинов. Оказавшись на стенах, мы сможем уничтожить их!

Благодаря авианам и десантникам, стены больше не были надёжной защитой для Имперской Армии.

Авианы контролировали небо, а лучники захватили башни, поэтому северным игрокам легко удалось закрепиться на стенах.

Широкий тоннель, вырытый Виидом, также стал полезен: из него вылезали сотни игроков.

Они не интересовались зданиями и заботились только об убийствах.

— Я вижу игрока Гильдии Гермеса!

Беспорядочные атаки, нацеленные только на игроков Гильдии Гермес.

Ситуация на равнинах была намного более опасной.

Игроки Гильдии Гермес умирали повсюду, а авианы пикировали с неба.

Северные игроки повторили тактику человеческих волн…

Но скорость их нынешнего нападения была в несколько раз выше, поэтому различия были как небо и земля!

Всего за час погибло 5,000 из 20 000 игроков Гильдии Гермес, а сражение всё продолжалось.

* * *

По мере усиления атак северных игроков, число погибших росло.

— Куа-ха-ха-ха-хат. Я превзошёл 100-го Меча.

Когда Первый Меч и ученики боролись, они производили много шума. По всей крепости были рассеянны бесчисленные высокоуровневые северные игроки.

Виид не отменил Скульптурную Трансформацию и до сих пор оставался в образе Склизкого Глиста. Из-за исчезновения болота он был ослаблен, но благодаря высокому здоровью всё ещё мог стабильно бороться.

Северные игроки сконцентрировались на том участке, где Виид боролся с Гильдией Гермес.

— Я приду на помощь… куа-а-ак!

— Виид-ним, это честь бороться вместе с… кухеок!

Игроки были поражены внешностью Склизкого Глиста. Взрослые и молодые игроки, борющиеся рядом с ним, в шоке повернули к нему головы.

— Сукеок-сукеок-куажик-куажик куо-о-оох!

Когда Виид боролся, он издавал странные звуки.

Однако не прошло и 10-ти минут, как за Виидом начали следовать охранники.

Они сопровождали Виида спереди и по бокам, а некоторые даже взобрались на его голову и тело.

Целых 400 лучников оседлали Виида. Он походил на осадное орудие, созданное специально для войны.

Северные игроки кое-что вспомнили и произнесли.

— В принципе… В принципе, я уже мысленно похоронил своё

тело.

— Я должен пожертвовать своим телом. Кто-то же должен был это сделать.

— Каково ощущать себя на спине Виида-нима? Спина не так устойчива, как я предполагал. Мои лодыжки становятся липкими… хеок! Это напоминает мне помойку. К тому же, здесь какой-то странный запах. Очень резкий аромат.

— У меня не было выбора. Кажется, он сжирает любого, кто появляется перед ним, поэтому мне пришлось взобраться на него. Что ещё мне оставалось делать?

Однако не всем игрокам была омерзительна внешность Склизкого Глиста. Некоторые игроки, сталкивающиеся с ним во время сражения, приветствовали Склизкого Глиста.

— Я из 27-го пехотного полка Королевства Арпен. Клянусь Вашему Величеству… в преданности!

— Я из подразделения Каши из Тофу. Мне удалось достичь 220-го уровня. Пожалуйста, запомните меня. Я бросил среднюю школу, и намереваюсь бороться за свободу Королевства Арпен.

— Я могу коснуться ваших усиков? Это так круто.

Среди северных игроков были люди со странными вкусами, и они были очарованы Виидом.

* * *

Мьюл слышал, что появился Виид, но не мог найти его местоположение из-за бедствия.

Как только поднялся туман и Крепость Пухоль заполнилась северными игроками, корпус грифонов приготовился к броску.

— Нельзя позволять ситуации продолжаться подобным образом. Грифоны, будьте в состоянии полной боеготовности.

Грифоны были слишком крупными, чтобы собраться всем в одном месте.

Они были распределены по подземным строениям и защитным башням.

Авианы властвовали над небом, поэтому ожидалось, что им нанесут некоторый ущерб стрелами и копьями.

— Как только мы взлетим, небо станет нашим.

Империя Хэйвен в небе имела преимущество.

Корпус грифонов, одолевший множество престижных гильдий Центрального Континента, готовился к взлёту.

Мьюл расстраивался из-за каждого грифона, который погибал или врезался в землю.

Прежде всего игроки Гильдии Гермес и рыцари НПС

поговорили со своими грифонами.

— Пийяк-пийяк.

— Куки-куки!

После этого все сразу расслаблялись.

Стандартная процедура, которую ввели после того, как Виид ударил Мьюла в спину.

Мьюл сказал своему грифону.

— Оруруголла.

Грифон поднял лапу к подбородку.

— Правильно. Теперь вперёд.

Мьюл слегка выдохнул и оседлал грифона.

Самые большие проблемы у них были на земле. Но как только они взлетали в небо, они становились неостановимы.

Бу-у-у-у-уонг.

Грифоны, покинув подземные строения и башни, в едином порыве вскричали.

Авианы были повсюду.

— В небо!

Грифоны стали вертикально подниматься.

— К-кийяа-ак. Появились грифоны.

— Авианы, собраться!

Авианы, рассеянные над всей Крепостью Пухоль, собрались в одну стаю для нападения. Из-за высоты и скорости, осада в небе была в десять раз более пугающей.

Мьюл закричал.

— Расчистить путь!

Рыцари стали размахивать перед авианами копьями.

Смертельная атака!

Поражённые копьями авианы превращались в серый свет. Войска грифонов контролировали над Крепостью Пухоль пространство в 30 метров.

Но остальное небо было полностью заполнено авианами.

— Давайте. Если мы будем бороться — мы победим.

Авианы объединялись выше и ниже врагов.

Грифоны поднимались, сформировав клин.

Они убивали авианов своими копьями и взлетали всё выше.

Это был звёздный час любого наездника на грифоне!

Мьюл и грифоны постоянно преследовались авианами. Грифонов били клювами и царапали когтями, но повреждения не были высокими. И они были слишком быстры, чтобы их могли нагнать.

В прошлом авианы запаниковали бы и стали колебаться. Но сейчас авиан переполняла храбрость.

— Врезайтесь в них!

Авианы опустили головы и помчались прямо на грифонов. Наездники на грифонах убили часть авианов, но каждому третьему из них столкновение удавалось.

Они не обладали большой силой, но проблема заключалась в том, что в небе были сотни тысяч авианов.

Авианы бесконечно напирали на грифонов и хватали тех за лапы и крылья.

— Хватайте. Все вместе!

Одного грифона хватали более 100 авианов.

— Отцепитесь. Убирайтесь!

Авианы цеплялись как пиявки. Их когти были достаточно остры для удержания на грифонах. Тяжелый вес замедлял грифонов, и их крылья все больше и больше теряли силу. В какой-то момент крылья лишались способности держать тела в воздухе.

— Уххх.

У грифонов возникли проблемы!

Если бы они упали на Крепость Пухоль, это означало бы верную смерть.

— Уже слишком поздно что-либо менять. Мы должны подняться выше.

Несмотря на понимание ситуации, Мьюл и другие грифоны не остановились.

«Если в небе будет достаточное пространство, я смогу осуществить месть!»

Однако казалось, что плотной толпе авианов нет никакого конца.

Грифоны были окружены авианами со всех сторон.

Мьюл сжал зубы.

Все знали, что заканчивающееся в сражении здоровье означает смерть. Однако серьёзные проблемы могли начаться также и из-за плохой обстановки в небе!

«Я должен вернуть долг. Этот позор смывается только кровью…»

Вскоре авианы прекратили махать крыльями и начали улетать к земле. Они больше не могли преследовать грифонов, так как те поднялись слишком высоко.

К тому времени у Мьюла осталось в лучшем случае 300 грифонов.

Авианы улетели и присоединились к сражению в Крепости Пухоль.

— Теперь пора совершить мою месть.

Пока Мьюл говорил, к нему что-то приблизилось.

Здесь было ясное небо и вовсю светило солнце.

Сейчас Ледяной Дракон и Феникс представляли собой

неописуемую красоту.

Золотая Птица, Серебряная Птица, Имуги и виверны следовали позади них, и все они несли на спинах таких оживлённых скульптур как Золотой Человек и Огненный Гигант.

Бесценные оживлённые скульптуры до этого не появлялись, ожидая появления в небе грифонов.

— Уничтожим тех парней.

Мьюл поднял своё копьё. Он поспешно приказал войскам на грифонах напасть на оживлённые скульптуры.

Ледяной Дракон раскрыл свою огромную пасть.

— Куа-а-а-а-а-ах.

Страх перед драконом!

С рождения Ледяного Дракона прошло уже значительное количество времени, и сейчас его уровень был 534-м.

Если беспрестанно охотиться, можно было получить много уровней. К сожалению, драконья лень мешала этому.

Когда Виида не было рядом, он в течение многих дней спал на вершинах холодных снежных гор.

Тем не менее, роста Ледяной Дракона было достаточно, чтобы вызывать страх у других летающих рас, например, у авианов и грифонов.

— К-кийяа-ак!

Из-за инстинктивного страха грифоны стали тормозить крыльями и сторониться Ледяного Дракона.

Некоторые из них изменили направление, резко полетев к земле.

— Верните себе расположение духа. Давайте же!

Только лишь наездникам удалось восстановить управление над своими грифонами, как Феникс расправил свои широкие крылья.

Вместе с его падающими вниз перьями полился огонь.

Огонь был очень болезненным для таких летающих существ как грифоны.

Даже учитывая, что огненные перья не причиняли урона, боль заставляла наездников терять контроль над грифонами.

Игроки Гильдии Гермес думали, что 300 грифонов смогут пересилить оживлённых скульптур.

Однако всего два навыка в мгновение ока лишили грифонов возможности сражаться.

Оставшиеся в живых грифоны потеряли выносливость, необходимую для дальнейшего сражения.

— Еурихуя!

В этот момент Бахаморг выступил вперёд на Виверне-1 и прыгнул!

В конце прыжка он приземлился на грифона и ударил наездника двуручным топором.

— Я — потомок великой империи, которая владела Версальским Континентом. Вы совершили ошибку, вторгнувшись в Королевство Арпен. Всё, что у вас имеется — это лишь переизбыток боевого духа!

Бахаморг совершал в небе прыжки и последовательно калечил грифонов.

Цвет лица Мьюла изменился.

— Это Бахаморг.

Один из главарей, забравших его жизнь наряду с Виидом. Он знал, что у Бахаморга имелась большая Сила, здоровье и Устойчивость.

Мьюл честно не знал, сможет ли он победить, если вступит в борьбу с Бахаморгом на своём грифоне.

— Скоординируйте свои атаки! Это возможность скинуть его с неба.

Грифоны помчались к Бахаморгу в соответствии с командой их лидера.

Их цель не состояла в том, чтобы именно убить Бахаморга.

В любом случае, у них всё равно не было никаких шансов сделать это.

Вместо этого они бросили копья в грифона, на котором находился в тот момент Бахаморг.

— Куау-у-у-ух!

Грифон Бахаморга погиб. Они думали, что Бахаморг упадёт на землю, но в этот момент за его спиной, словно у ангела, раскрылись Крылья Света. Зрелище, которое прославило его на долгое время.

С помощью Крыльев Света Бахаморг начал летать и убивать грифонов.

Бахаморг ускорился в небе, держа обеими руками кровавый топор.

— Мы должны уходить. Кука-а-ак!

Виверны также в совершенстве владели полётом.

Естественно, на них летели оживлённые скульптуры.

Золотой Человек и Элтин с точностью пускали стрелы, а в это время Герника и Севиль также прыгали от грифона к грифону.

Белый Тигр тоже расправил свои крылья. Кроме того, Огненного Гиганта, сидящего на спине Феникса, также нельзя было сбрасывать со счетов.

Феникс и Огненный Гигант улучшали друг другу здоровье.

Грифоны чувствовали жар, даже если просто пролетали неподалёку.

Мощи оживлённых скульптур было достаточно для противостояния Мьюлу и грифонам.

Грифоны доминировали над небом благодаря своей подвижности, и имели существенное преимущество над наземными войсками.

Однако характеристики оживлённых скульптур многократно их превосходили.

Игроки Гильдии Гермес не были в безопасности даже в небе.

— Ку-куа-ка-ка-ка-ка-ка.

Ледяной Дракон глубоко вдохнул в свою пасть воздух.

И, в соответствии с данным ему Виидом именем, выпустил Ледяное Дыхание!

Ледяное Дыхание по прямой линии полетело изо рта Ледяного Дракона к Мьюлу.

* * *

Игроки наблюдали за ожесточённым сражением, развернувшимся в небе.

Знание точной обстановки в небе оказывало влияние на обстановку в самой Крепости Пухоль.

Но земля была полностью охвачена войной.

— В атаку!

Стены Крепости Пухоль рушились.

Однако обломки мешали северным игрокам перемещаться.

Солдаты Империи Хэйвен вместе с нежитью пытались оборонять Крепость Пухоль. Члены Гильдии Гермес и солдаты гибли, но нежить всё ещё была сильна.

Число хороших тел возрастало, что было довольно полезно для заклинания призыва нежити Кробидьюна.

— Восстаньте, рыцари из ада!

Поскольку были истреблены сотни северных игроков, он призвал рыцарей рока.

Сила смерти на поле битвы становилась более могучей, поэтому способности некромантов были сильнее, чем обычно.

— Я, Кробидьюн, убью вас всех, а потом решу, кто будет жить снова.

Кробидьюн был опьянён дополнительными эффектами некромантии. Его сила и способности достигли предела.

Его голова была заполнена мыслями о появлении на многочисленных телестанциях.

«Со мной, Кробидьюном, точно свяжутся после этой войны».

Естественно, Кробидьюн был одним из самых активных игроков Имперской Армии, когда дело дошло до столкновения с Королевством Арпен. Поэтому он считал, что заслужил это.

Виид пожирал игроков Гильдии Гермес словно они были сушёной хурмой, но это не было очень заметно.

Кробидьюн на одних лишь стенах контролировал широкую область, и всё продолжал увеличивать количество и качество своей нежити.

«Я покажу всем, что самая сильная профессия — это некромант. Виид тоже действовал в образе лича, но из-за меня о нём скоро все забудут».

Число нежити было уже вне пределов его контроля.

Нежить нападала на всё живое. Не имело значения были ли это северные игроки или имперские солдаты.

Конечной целью Кробидьюна было создание легиона нежити, как у Бархана.

— Должно быть, наверху находится некромант.

— Что за… Тут слишком много нежити. Здесь как минимум 1500 элитной нежити.

Многие северные игроки, входящие в крепость, погибали.

Армия нежити была слишком многочисленной, а её область распространения слишком широкой для спокойного захвата крепости. Высокоуровневые северные игроки собрались вместе для выработки стратегии против Кробидьюна.

— Я предлагаю попросить помощи у наших друзей-авианов. Давайте одновременно с ними захватим его в клещи.

— Его окружает стена из нежити…

— Рейнджеры могут использовать свойства местности. Я, Нечак, одолею его.

Нечак достал свой меч.

— Этот меч… Святой меч Лю!

— А я ношу на голове Корону Фарго.

— А у меня есть Грааль Элены.

Нечак был игроком, до этого игравшим на Центральном Континенте.

В реальном мире он родился с большим количеством денег. На Центральном Континенте он купил у Гильдии Гермес город.

Город Абенд. Он успешно управлял этим городом, но вскоре ему наскучило, и он был привлечён свободой севера.

— Во мне и вправду есть свобода авантюриста. Я воспротивился простому управлению.

Он наслаждался приключениями на севере больше, чем тратой денег во время управления городом.

Он прошёл огромное количество приключений. Если он получал морской квест, то для его завершения он покупал 7 больших 24-парусных судов. Поэтому его можно было назвать лучшим транжирой севера.

— Если Нечак-ним станет нашим лидером, наш план будет более эффективным. Грааль Элены может превращать обычную воду в святую, а это важно против нежити.

— Корона Фарго. Если она будет у вас, ваши способности к управлению войсками существенно увеличатся. Нечак-ним, пожалуйста, поведите нас.

— Пожалуйста, сформируйте армию.

Нечак получил поддержку игроков.

Поскольку он накопил в Королевстве Арпен большой авторитет, его произвели в рыцари и отдали в подчинение 30 000 воинов.

Дзынь!

Нечак формирует армию.

Король Королевства Арпен Виид назначил Нечака 143 817-м рыцарем.

Нечак нанимает воинов для борьбы за Королевство Арпен.

Лимит — 30 000 человек.

После этого кто-то закричал.

— Я 350-го уровня, позвольте мне присоединиться!

— И мне тоже…

— Наша эффективность повысится. Мы перебьём всю нежить.

Армия Нечака собралась всего за 8 секунд.

Дзынь!

Формирование армии Нечака завершено.

Заполнены все 30 000 мест.

Среди северян всё чаще встречались высокоуровневые игроки.

Они отчаянно бросились к крепости, чтобы получить шанс присоединиться к его армии.

— Я 400-го уровня, позвольте мне присоединиться. Я прошу прощения у тех, кто вступил раньше, но, пожалуйста, уступите мне место.

— В самом деле? Ну что ж…

Лимит набора был превышен, но люди всё продолжали записываться!

Изначально к нему записались высокоуровневые игроки

севера и переселенцы с Центрального Континента 300–400 уровней.

Но теперь его армия состояла из 30 000 игроков исключительно выше 400-го уровня.

Причём множество северных игроков всё равно остались рядом после расформирования.

— Нам ничего не страшно. Вперёд!

У Нечака теперь были Меч Лю, Грааль Элены и Корона Фарго, поэтому он взял лидерство на себя.

> Корона Фарго вступила в контакт с аурой нежити.
>
> Богиня Фрея дарует вам своё благословение и увеличивает сопротивление чёрной магии всех разновидностей на 46 %.
>
> Урон от нежити будет уменьшен вплоть до 31 %.
>
> Скорость регенерации увеличится.
>
> Существует 62 %-й шанс развеять нежить после её разрушения.
>
> Если упокоение пройдёт успешно, это временно вернёт вам часть здоровья и выносливости.

Северные игроки отбросили страх.

Нечак и 30 000 его воинов вре́зались в ряды нежити.

Нежить старалась держаться подальше от Меча Лю, но для него это не имело значения.

За Нечаком следовали 30 000 могущественных северных игроков.

Среди них были тяжеловесы Культа Травяной Каши, также успешно уничтожающие нежить.

Чтобы их остановить Кробидьюн организовал многочисленную армию нежити, но этого было недостаточно.

Его бесконечная мана была заблокирована святой силой Лю, а нежить была подавлена армией игроков.

С помощью игроков Нечаку удалось прорваться сквозь толпы нежити и достигнуть Кробидьюна.

> Святая сила Богини Фреи подавила опасную магию.
>
> Сила некроманта была уменьшена на 24 %.
>
> Враждебный магический поток уменьшает ваше максимальное здоровье и ману на 11 %.
>
> В течение 15 секунд призыв нежити и чёрная магия будут недоступны.

— Н-нет!

Кробидьюн страдал от последствий уничтожения 30 % его

армии нежити.

— Защищайте меня!

Как только возникала неблагоприятная ситуация, Кробидьюн сбегал с поля боя.

Однако на этот раз его путь заблокировали авианы.

Из-за плотной концентрации нежити он не мог быстро передвигаться и в конце концов был окружён северными игроками.

Это были Нечак и 20 других игроков с великолепными навыками.

Из-за побочных эффектов, Кробидьюн уже наполовину превратился в скелет. Когда он засмеялся, его челюсть начала издавать щёлкающие звуки.

— Вам повезло. Я впечатлён, что вам удалось уничтожить мою армию нежити. Но в следующий раз я не буду столь небрежен.

Кробидьюн решил с достоинством встретить свой конец.

Ведь он транслировался по всему миру благодаря многочисленным телестанциям.

Он хотел показать своей семье и друзьям величественную гибель. Если бы он смог погибнуть как герой, то ему вполне могли поступить спонсорские или рекламные предложения.

В свою очередь Нечак поднял меч Лю и тоже рассмеялся.

— Хахаха. Кробидьюн, ты овладел коварной силой некроманта. Я слышал о твоих злодеяниях и видел их сам.

— …?

У него был несколько старомодный тон. Нечак походил на персонажа из фильмов многолетней давности.

— За то, что ты нарушил мир на Версальском Континенте, я, Нечак, как почётный паладин церкви Фреи и рыцарь Королевства Арпен, покараю тебя.

Бард возле Нечака внезапно начал играть на музыкальном инструменте. Типичные похороны героя!

— Для тебя нет места на Северном Континенте. Упокойся, злодей.

Меч погрузился глубоко в сердце Кробидьюна. Из меча вырвался свет, и его тело начало дымиться.

Это походило на изгнание злого духа. Скелетообразное тело Кробидьюна начало разрушаться под воздействием меча.

Перед смертью у Кробидьюна промелькнула лишь одна последняя мысль.

«Н-нет. Ведь главным героем должен был стать…»

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

notes

Примечания

1

«Сси» — официальное обращение в Корее к равному по положению и возрасту коллеге. *(Прим. пер.)*

2

Сонбэ — обращение в Корее к старшему коллеге по работе. *(Прим. пер.)*

3

Шабу-сябу — блюдо японской кухни, главным компонентом которого являются тонко нарезанные ломтики говяжьего мяса, либо морепродукты. *(Прим. пер.)*